Guida

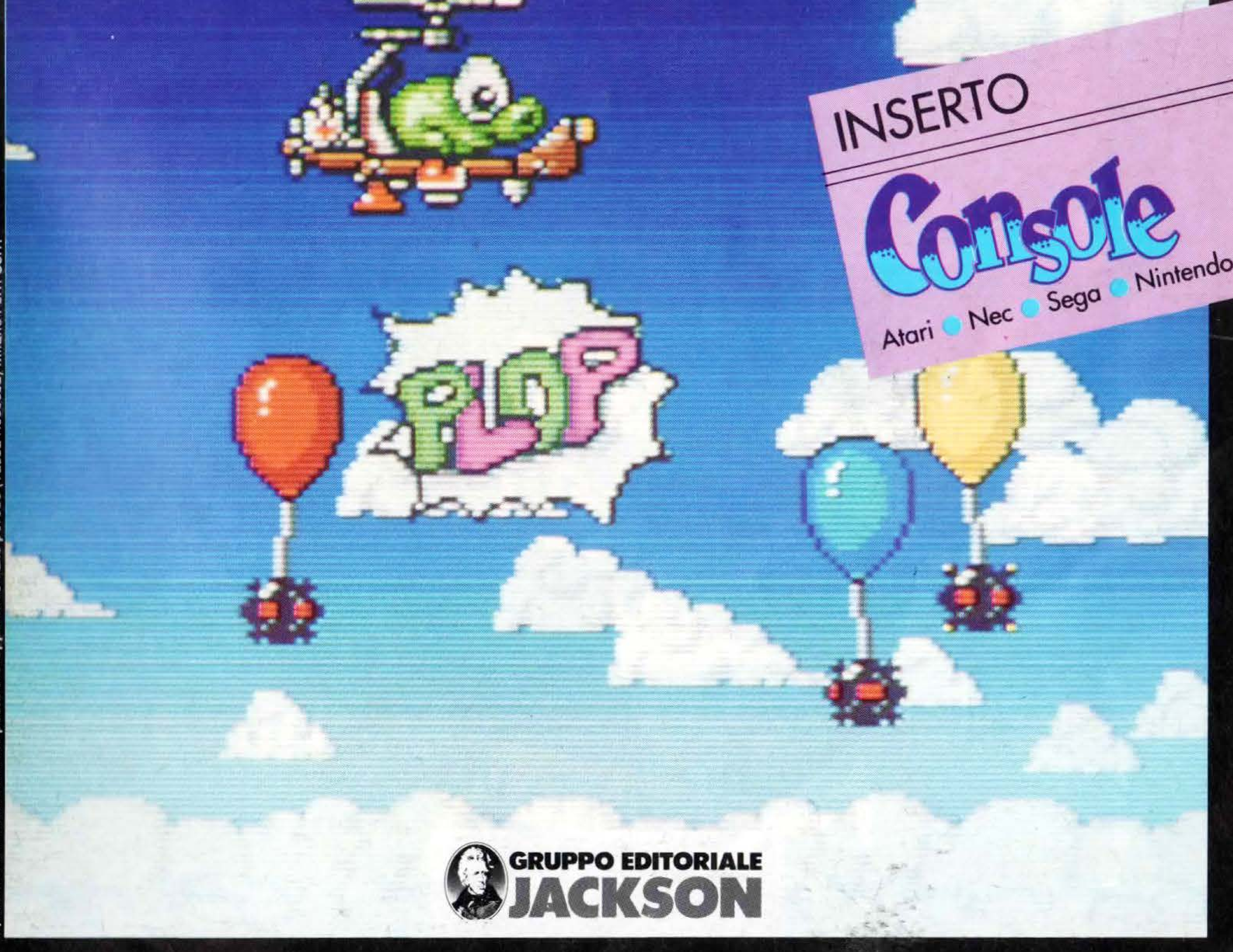
VIDEO GIOCHI

10
APRILE
L. 4 .000

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• SPECIALE: L'AVVENTURA E' ADVENTURE •
• ANTEPRIMA: NEBULUS 2 • HOT ROD • KILLING GAME SHOW •
• NON SOLO VIDEO: TALISMAN • RETROSPETTIVA: DEFENDER •
• HITS: MANHUNTER 2 • OOZE • BLUE ANGELS • GHOSTBUSTER 2 •

INSERTO
Console
Atari • Nec • Sega • Nintendo



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.


DUE RAGIONI IN PIU'
1°
UNA PROPOSTA MONDIALE
SEGA
GIOCHI PREZIOSI
SEGA
Master System
EDIZIONE SPECIALE
SEGA PER ITALIA '90
ANCHE LA CASSETTA CON IL
"GIOCO DEL CALCIO"
INCLUSA
3 GIOCHI
Sega
Arcade Hit
HANG ON
2 GIOCHI INCLUSI IN OGNI CONFEZIONE
The Sega
Video Game System
Power Base
Control Pads
PIU'
UN AUTENTICO PALLONE DI CALCIO
PIU'
World
Soccer
The Mega Cartridge
LA CASSETTA DEL GIOCO DEL CALCIO
SEGA
GIOCHI PREZIOSI

PER SCEGLIERE...

Master System

2° IL CONCORSO



CONTINUA IL "GRANDE CONCORSO"* SEGA® Master System

Vota la squadra Vincitrice dei MONDIALI 90: Potrai vincere un abbonamento per seguire la tua squadra del CUORE.

* CHIEDI IL REGOLAMENTO AL TUO NEGOZIANTE

l'AGENZIA

Aut. Min. N° 4-85281 del 3-11-89

SOMMARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 4000
Arretrato L. 8000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

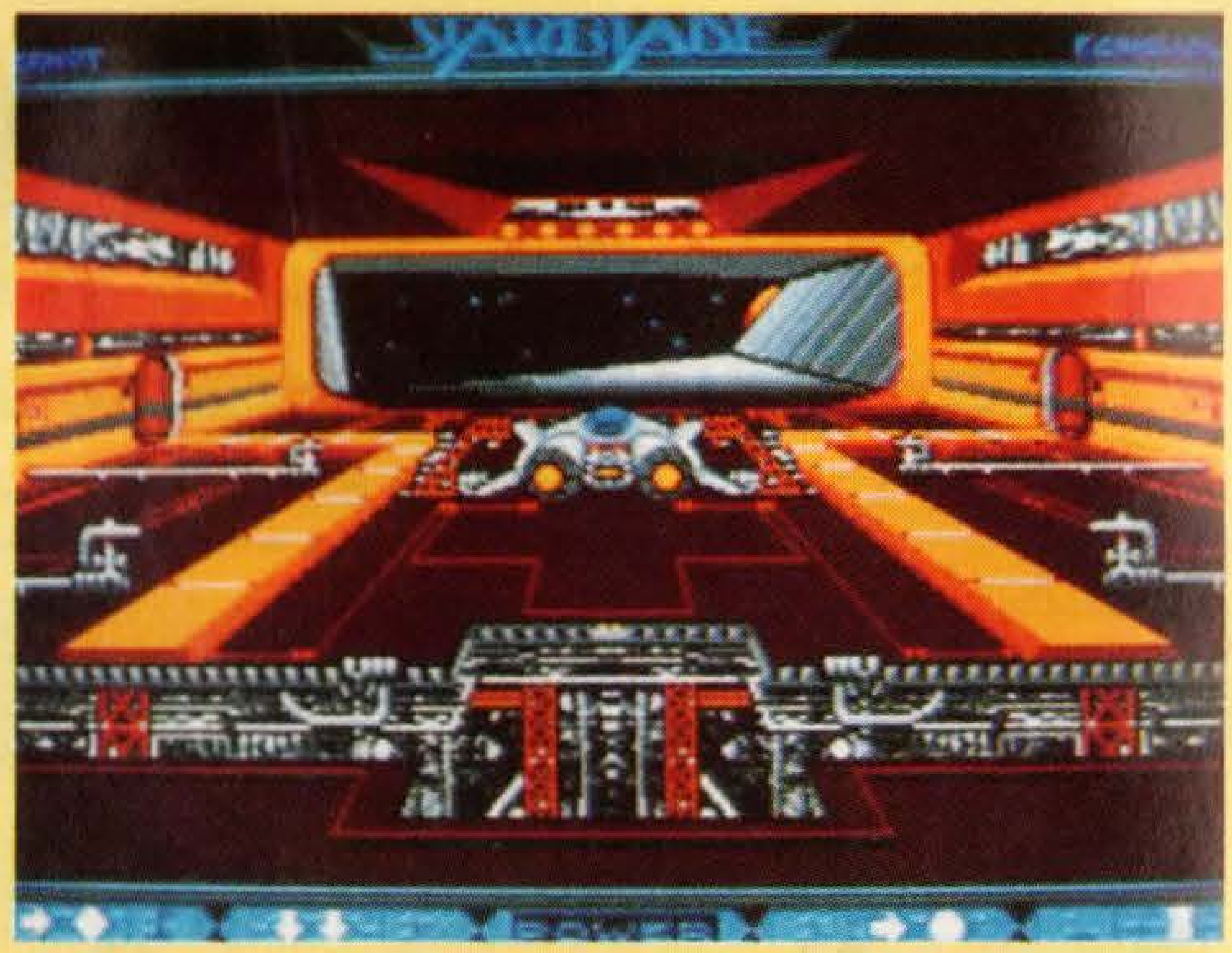
Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

FAX

NUOVI ADVENTURE/ ARCADE...

Silmarils annuncia che **Targhan**, gioco adventure/arcade, esce anche su CPC e presenta **Colorado**, gioco adventure/arcade con sequenze 3D. Uscita prevista su ST e Amiga. Stesso discorso per **Starblade** che i responsabili della Silmarils descrivono come un gioco adventure/arcade tipo Targhan, ma con paesaggi futuristi.



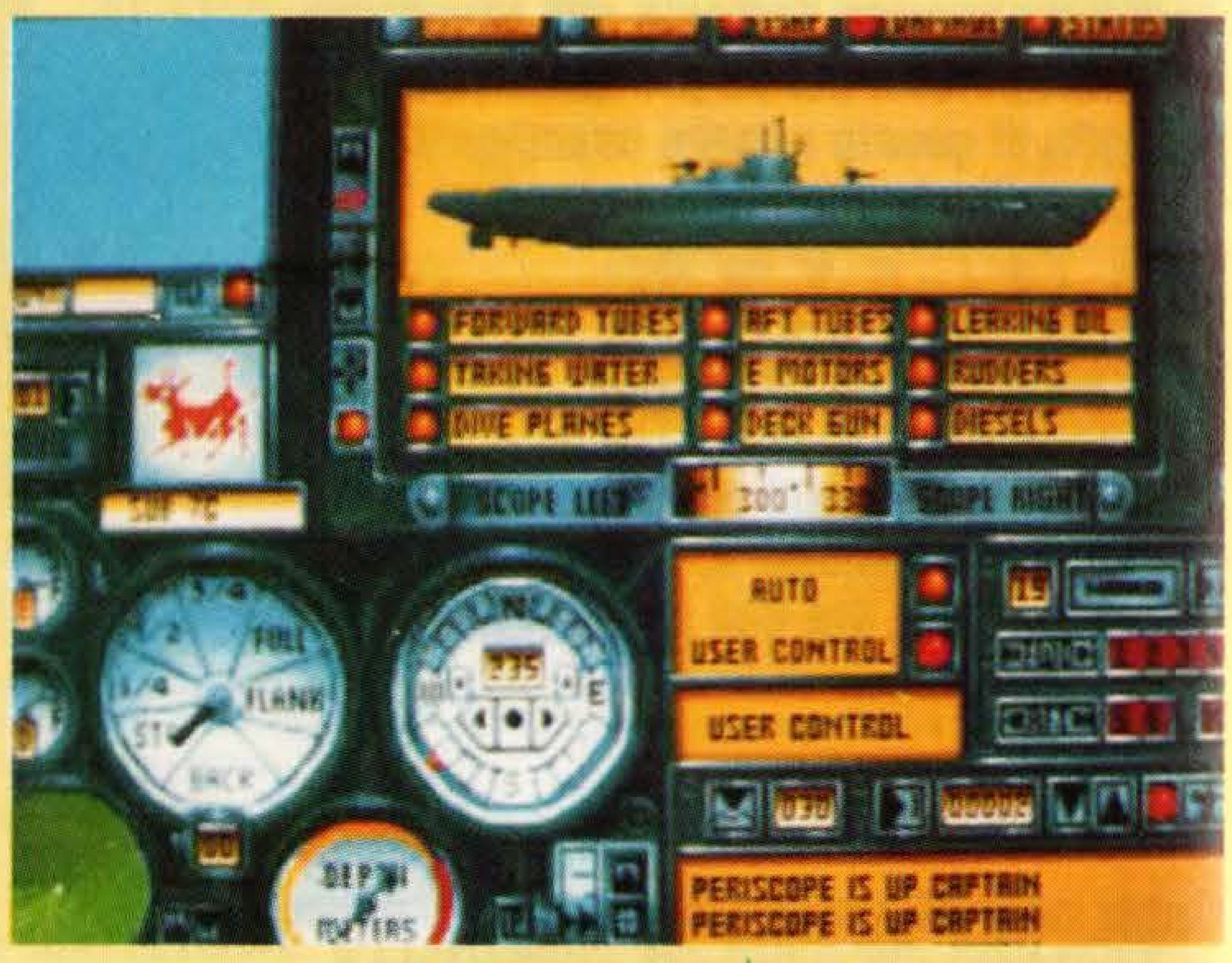


MOUSESTICK

La Gravis ha messo a punto per Amiga e Atari ST il **mousestick**, un particolare joystick programmabile in funzione dei vari giochi il quale può operare anche da mouse. Ve lo mostriamo in anteprima.

TUTTI A BORDO!

Stiamo assistendo, da qualche tempo a questa parte, ad un massiccio ritorno dei giochi di simulazione: accanto ai flight simulator, sono ricomparsi i vari simulatori di tank per non parlare poi dei bolidi di Formula 1 e dei fuoristrada. Quanto mancava era giusto un simulatore marino, o meglio sottomarino, ebbene **Wolfpack** è il nome di una superba simulazione messa a punto recentemente dalla Mirrorsoft. Il giocatore può scegliere di pilotare un sommergibile oppure un destroyer. La sua uscita per PC e compatibili è imminente.



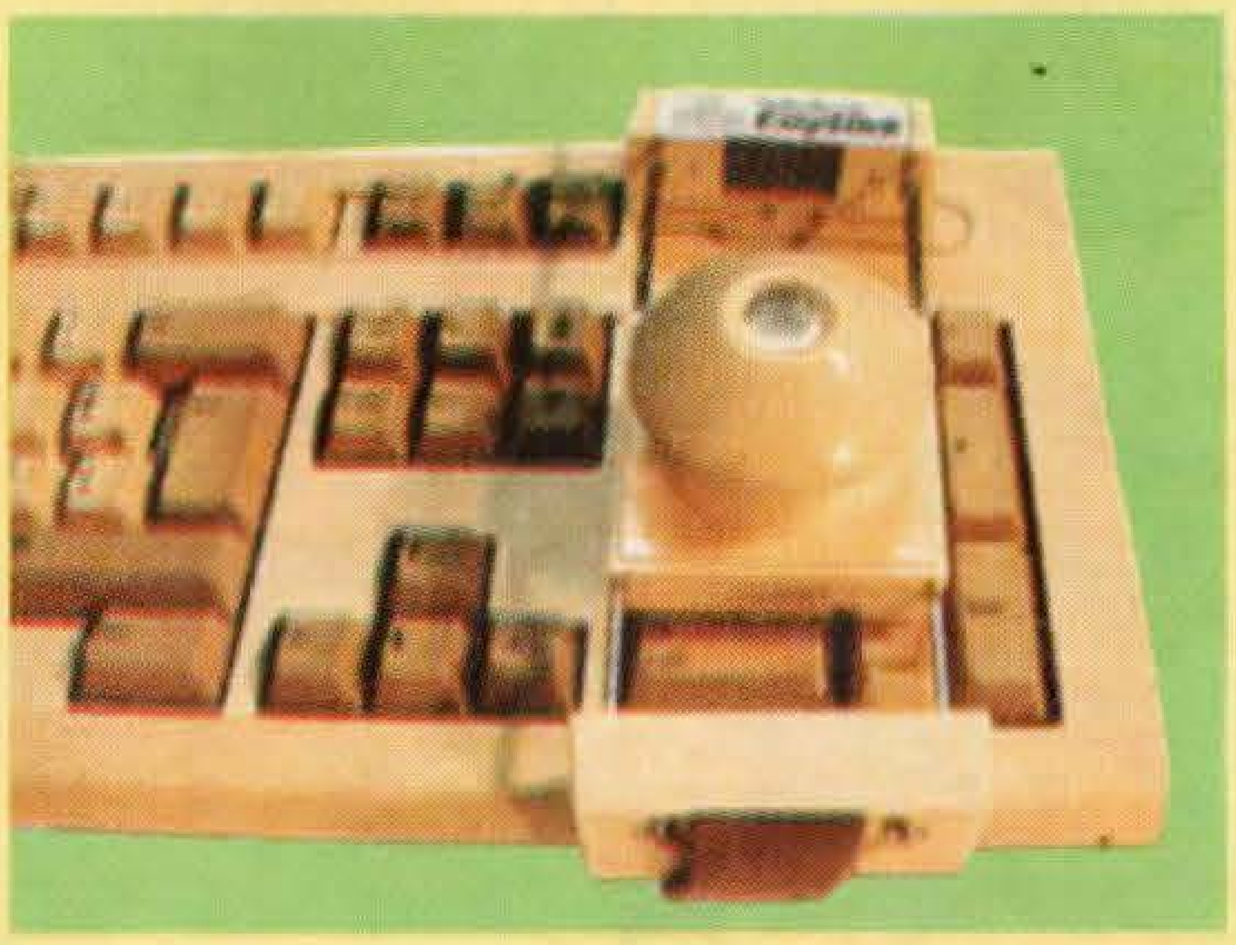
HOME VIDEO KIT

Con **Home Video Kit**. è a portata di mano una occasione che offre agli appassionati di videoregistrazione di possedere un banco di regia semiprofessionale ad un prezzo davvero conveniente. Il kit, studiato per Amiga 2000 (gira anche sulla versione 500, ma sarebbe in questo caso consigliabile dotarlo di una espansione di memoria per sveltire le varie operazioni), è formato da una parte hardware, che comprende un genlock e il filtro elettronico integrato, e da una software che mette a disposizione il programma di titolazione Video Generic Master e un programma di effetti speciali, Video Wipe Master. Con una telecamera e un videoregistratore, potrete digitalizzare le immagini, personalizzarle modificandone particolari e fornendo loro titoli e grafica speciali.



TUTTO FACILE CON EASY STICK!

Molto originale anche questo strano tipo di joystick concepito dalla CIEP per tutti i PC e compatibili. Non si può proprio parlare di joystick in quanto non richiede alcuna scheda da montare all'interno del computer, nè va mappato in qualche zona più o meno nascosta della memoria. L'apparecchio si fissa sulla tastiera in modo che interagisca con i quattro tasti cursore: è facile da montare e non è per niente caro.



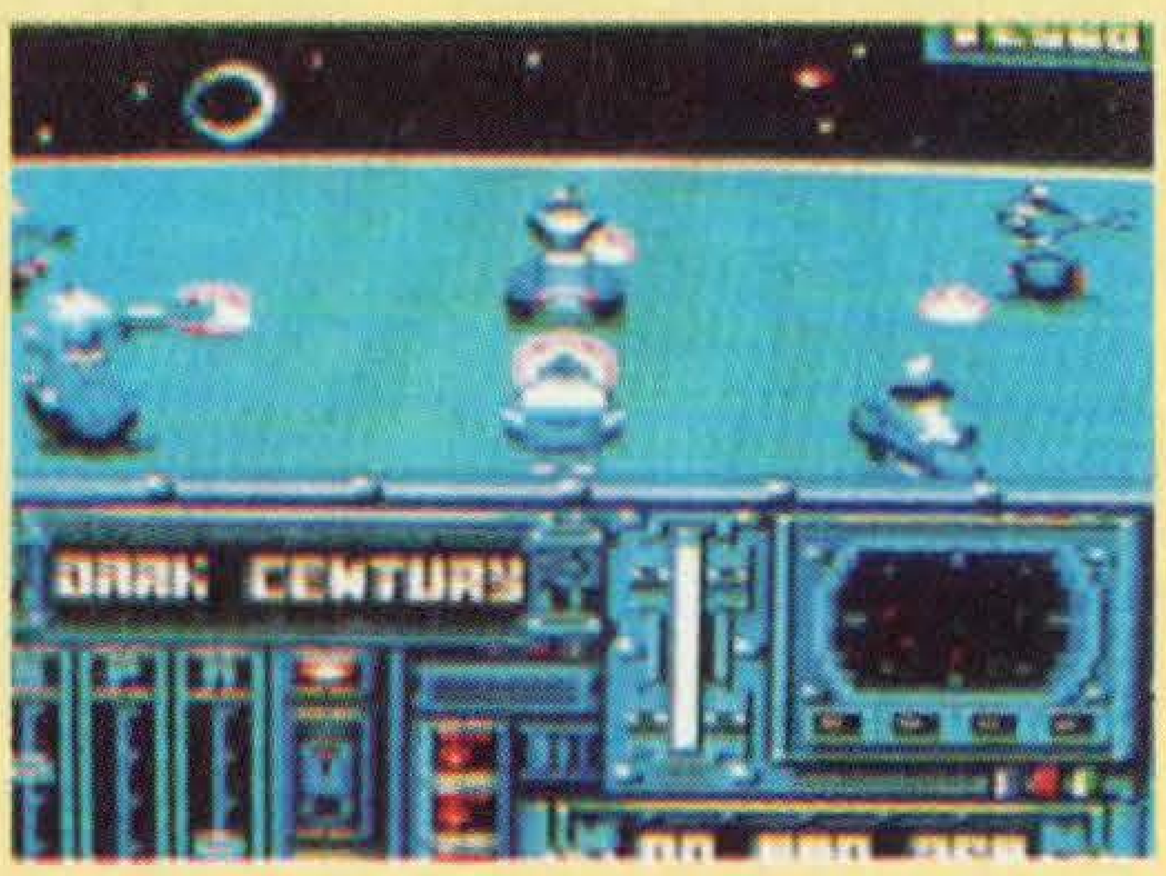
STARFLIGHT 2

Prosecuzione naturale del game di science-fiction Starflight che ha riscosso tempo fa un enorme successo, ecco **Starflight 2** disponibile su PC e compatibili. Degno erede di tanta fama, siamo sicuri che eguaglierà il successo ottenuto dal suo predecessore.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. TURBO OUTRUN - US GOLD
2. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
3. SUPER WONDERBOY - ACTIVISION
4. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
5. GHOSTBUSTERS II - ACTIVISION/MED.
6. POWER DRIFT - ACTIVISION/MED.
7. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
8. F1 MANAGER - SIMULMONDO
9. ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
10. SHINOBI - VIRGIN GAMES

TOP TEN DI AMIGA
1. FUTURE WARS - DELPHINE
2. SPACE ACE - READY SOFTWARE
3. LANCASTER - CRL
4. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
5. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO.
6. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
7. IT CAME F. T. DESERT - CINEMAWARE
8. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
9. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRONIC
10. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN





E PER CPC...

... in arrivo Dark Century un gioco di azione/strategia. Destinato appunto al CPC Amstrad, questo game è dotato di una buona giocabilità e di una altrettanto valida grafica, ricalca grossomodo la trama del già affermato Vindicators.

E... PER FINIRE

Accolade: **la simulazione di golf Jack Nicklaus è uscita a gennaio per ST e in febbraio per C64. Power Boat è un gioco d'azione che vi proietta in una corsa sfrenata la cui uscita è prevista a breve termine su PC.**
16/32 Editions: **sta uscendo Dragon Lord, un gioco d'azione per Atari ST.**
Micropose: **con la prestigiosa etichetta Rainbird, esce Tower of Babel, un gioco di strategia/riflessione servito da una superba grafica vettoriale in 3D a superfici piene. Uscita prevista mentre stiamo scrivendo, su ST e Amiga.**
Grand Slam: **dovrebbe già essere disponibile per Atari ST e Amiga, Space Harrier II; ogni commento per questo arcade è superfluo.**
FTL: **Dungeon Master sarà adattato anche su PC! Una notizia da prendere senza riserve.**
US Gold: **sempre per ST e Amigaè stata eseguita la conversione dell'arcade Black Tiger. Per entrambe le versioni una grafica stupenda.**
Human Tecnologies: **dopo il grande successo su ST, ecco finalmente pronta la versione di Vidi anche per PC. La digitalizzazione d'immagini di afferma...**

TOP TEN DI ATARI
1. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
2. FUTURE WARS - DELPHINE
3. S.E.U.C.K. - OUTLAW
4. XENON II - IMAGE WORKS
5. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
6. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
7. STRIDER - US GOLD
8. DUNGEON MASTER - FTL
9. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
10. KICK OFF: EXTRA TIME - ANCO

PONY EXPRESS



L'angolo destinato alle lettere è sempre troppo angusto per contenere i vostri capolavori che giungono in redazione sempre più numerosi. Ci scusiamo pertanto con tutti coloro che pazientemente dovranno attendere il proprio turno.

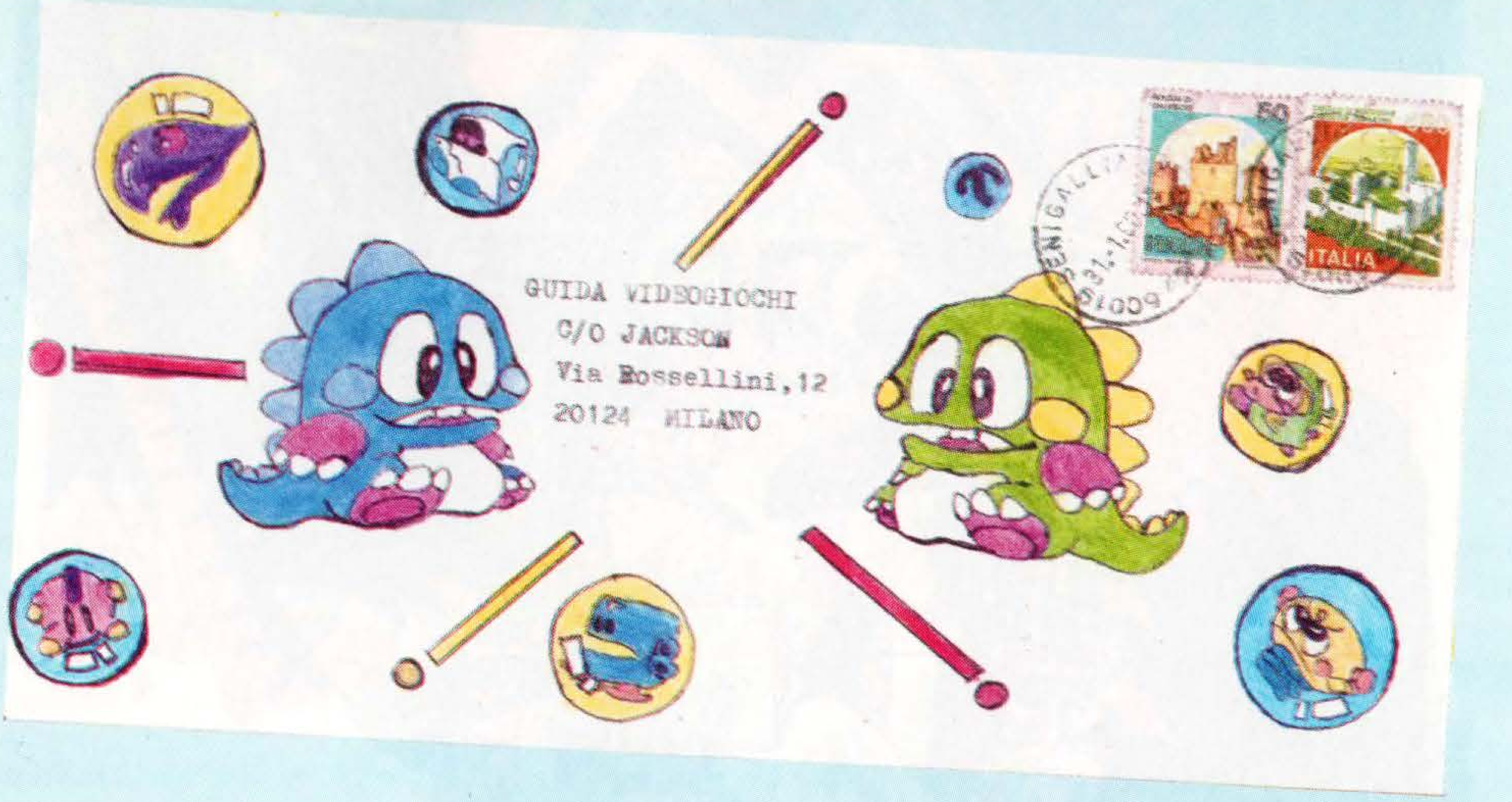
IVANHOE

Megafortissima redazione di Guida Videogiochi, sono un ragazzo di undici anni, frequento la prima media e volevo farvi i miei complimenti per la rivista di cui non ho perso un numero da quando è uscita. Oltre a Guida, leggo anche Supercommodore 64/128 e devo dire che i giochi recensiti sono tutti belli e numerosi anche se non uso il computer solo per giocare, ma anche per farci dei programmini. Complimenti anche per le copertine che sono molto attraenti e colorate. Nella speranza di veder pubblicata la mia lettera, termino dando un piccolo consiglio circa il gioco di Batman: in prossimità delle curve presenti nel secondo schema, non premete troppo l'acceleratore, finireste diritti.

E' Matteo Menicocci di Borgo a Buggiano (PT) che ci scrive, a lui vanno i nostri ringraziamenti per la considerazione rivolta alla nostra rivista e i complimenti per il disegno del game Ivanhoe riportato sulla busta.
Il computer è molto spesso usato come videogioco, ma Matteo ci dimostra che, pur divertendosi, se ne può fare un uso alternativo. Sicuramente è un esempio seguito da molti altri nostri lettori. Restiamo, comunque, in attesa dei programmi di giochi e di utility per C64, chissà mai che non possano essere pubblicati nella rivista consorella Supercommodore C64/128...



PONY EXPRESS



BUBBLE-BOBBLE

*Ho pensato di mandarvi un po' di trucchi per il classico ed intramontabile **Bubble Bobble**. Forse non tutti sanno che nella maggior parte dei giochi della Taito esiste un bonus proprio nella parte che, nelle sale giochi, viene trascurata: "la scrittura delle iniziali del nome". Invece di scrivere il solito "AAA" per mancanza di voglia (so che parecchi fanno così, me compreso!), scrivete **SEX**, nel caso di Bubble Bobble apparirà la scritta **H.!**, il che significa che il prossimo giocatore potrà disporre della forchetta, e cioè un bonus che vi farà piovere dalla parte superiore dello schermo un sacco di funghi, panini, gelati ecc.. Il **SEX** funziona anche su Rainbow Island, Superman, New Zealand Story, Mast of Weapon e tanti altri giochi firmati Taito. Tornando a Bubble Bobble ecco degli altri trucchi: il **Power Up!**: per averlo dovete seguire molto attentamente le mie istruzioni (vi assicuro che è più difficile da spiegare che da fare!!), prima di tutto non bisogna inserire la moneta nel gioco, ma bisogna aspettare che le schermate scorrano fino al momento in cui compare la scritta Bubble Bobble circondata da bolle; e qui viene il bello! 1) Dovete mandare la leva a sinistra e lasciarla. 2) Premere il tasto del salto. 3) Rimandare la leva a sinistra e lasciarla. 4) Premere il tasto per un giocatore. 5) Rimandare la leva a sinistra e lasciarla. 6) Premere il tasto di fuoco. 7) Mandare per l'ultima volta la leva a sinistra e lasciarla. 8) Ripremere il tasto di un giocatore (tutto questo va fatto nell'arco di tempo in cui lampeggia la scritta Bubble Bobble). La scritta **Power Up!** apparirà in basso a sinistra: ora disponete di una scarpetta e di uno sparo veloce perenni. Altra tattica è l'**Original Game**... che vi consentirà di avere il bonus delle porte d'accesso alle caverne. Per averlo basta aspettare di nuovo la scritta Bubble Bobble e premere in successione Fuoco, Salto, Fuoco, Salto, Fuoco, Salto , mandare la leva a destra e premere (dopo aver lasciato la leva) il tasto per un giocatore: la scritta **Original Game**... apparirà, sempre in basso a sinistra (anche questo va fatto nell'arco di tempo in cui la scritta lampeggia). Ora disponete della possibilità di entrare nelle caverne piene di diamanti. La prima, se non sbaglio, è al 20° schermo e viene visualizzata come una porta... L'ultimo "trucco" si può fare solo in doppio, e cioè dal 2° muro in poi. Quest'ultimo riguarda il modo per prendere i panini, cetrioli, dolci ecc., sempre e sicuramente! Bisogna che prima di "sbollare" i nemici, uno dei due giocatori abbia la terz'ultima e la penultima cifra uguali (es. 19770 pts. oppure 87330 ecc.) Ora, vi saluto, vi faccio i miei complimenti per la rivista (continuate così, andate forte!), vi riscriverò: ciao!!!!*

Caro Davide Servadio di Senigallia (AN) ci trovi perfettamente concordi: Bubble Bobble è uno dei migliori giochi fino ad oggi concepiti.

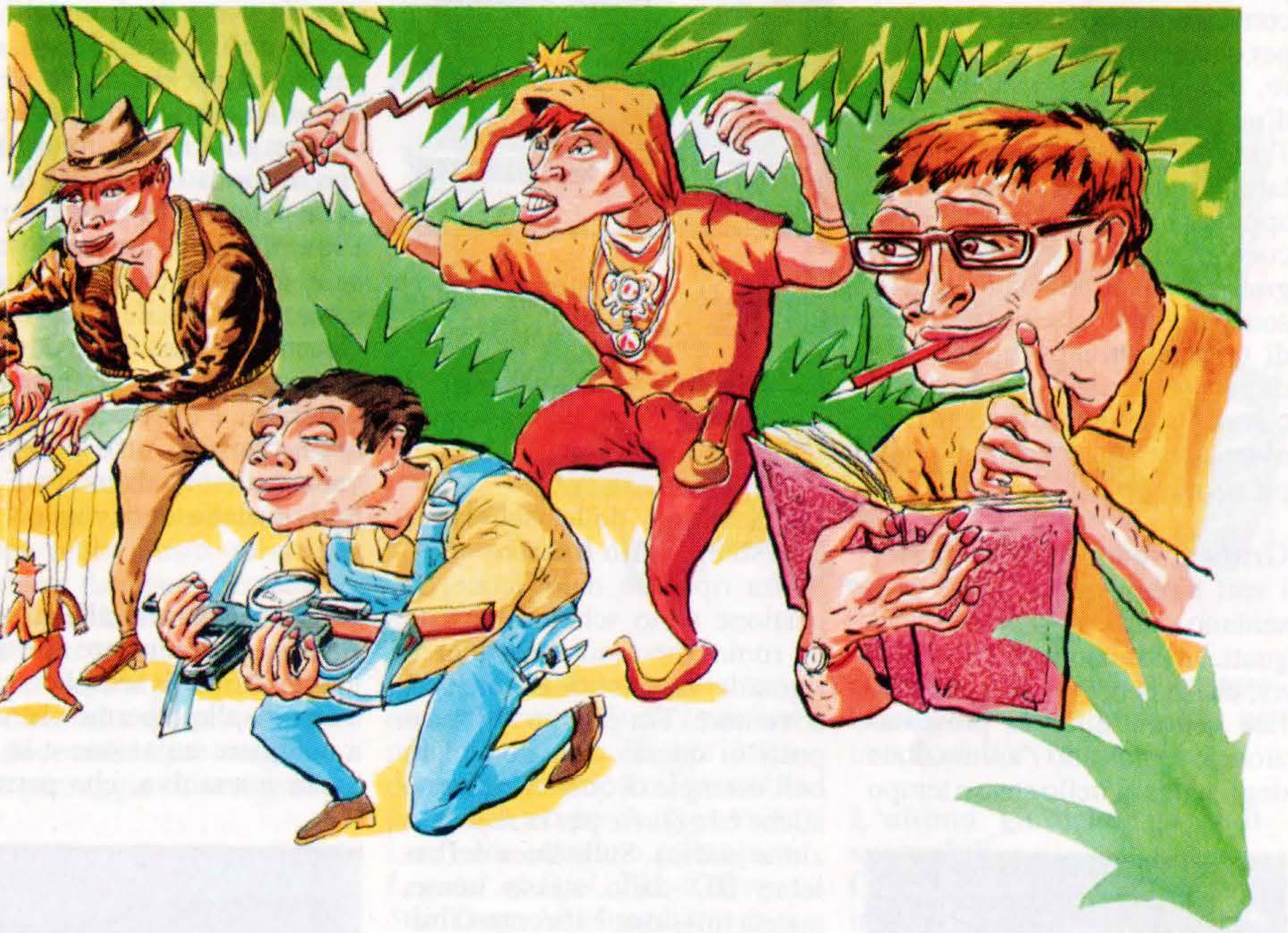


L'avventura... è sempre... adventure!

Negli ultimi tempi abbiamo assistito all'uscita di soft d'avventura in grande quantità e il futuro sembra sorridere a questa categoria di games. Il nostro Mad-Max (avventuriero per eccellenza!) ha messo il punto su tre tipi di soft del "genere" che si differenziano dal plotone: avventura animata, missione "speciale icone" e gioco di ruolo. I soft di avventura esigono, oltre alla rapidità, intelligenza, pazienza, concentrazione nonché intuizione. Proponiamo tre scelte oculate per scoprire e battere il top dei top "adventure".

Speciale icone

Le icone procurano all'avventuriero aiuto e facilitazioni nel gioco e mettono fine ai rompicapo della ricerca da vocabolario. Io so che sono un po' "criticone a oltranza" e affermo che tra tutti i generi valutati in questo special adventure, l'icona è certamente l'invenzione micro-ludica più promettente. Evita in un colpo solo la noiosa ricerca del vocabolario, ma, a parte questo, (un buon traguardo) l'impiego delle icone ha aperto ben altre porte. Dall'originalità di *Captain Blood* all'ambiente straordinario di *Dungeon Master*, l'adventure ha trovato, grazie all'uso di simboli visivi, una nuova giovinezza. E l'adventure/icone è la naturale conseguenza: questo confronto mette in evidenza pregi e difetti (se no non mi chiamerei Mad-Max!!!). Originalità degli scenari, ricchezza e interattività dell'impiego delle icone, libertà più o meno grande per il controllo dell'avventura, ecco i tre principali aspetti dei vostri soft preferiti, della vostra futura missione... All'inizio di questo match, mettiamo in competizione gli otto titoli che seguono: *Legend of Diel*, *Deja Vu II*, *Kult*, *Explora II*, Morte a *Ve-*



nezia, *La Quete de l'Oiseau du Temps*, *The Colony* e *Star Trap*.

Scegliete il vostro scenario

Le adventure/icone si raggruppano in tre grandi stili di scenari: classico, come *Deja Vu II*, interattivo come la *Quete de l'Oiseau du Temps* e fantastico come *Kult*. L'estimatore degli adventure deve, a mio avviso, scegliere tra questi tre quotati adventure classici. *Deja Vu II* e *Morte a Venezia* offrono uno scenario veramente interessante. Gli amanti del "prendi la chiave" e "apri la porta" ritroveranno tutte le delizie della ricerca ma con in più la manovrabilità. La scelta è più complessa per quanto riguarda gli due altri tipi di scenario. Il fantastico e l'interattivo si mischiano spesso. Per *Kult* e *Legend of Djel*, per esempio, la trama raccontata non è che un pretesto, che un'introduzione alla partita stessa. Ciò è ben riuscito per quanto riguarda *Kult*, ma per *Legend of Djel* c'è qualche sbavatura...; questo soft propone una storia appassionante, largamente spiegata dagli indizi e nella presentazione del gioco. E' un po' assente l'aspetto ludico della partita e lo scenario cade in acqua... *Explora II* presenta uno scenario di una ricchezza e potenza rimarchevoli, ma totalmente "inodore" per gli amanti del concreto! *La Quete de l'Oiseau du Temps* è una prelibatezza d'originalità e complessità scenica. Ma qui a deludere è l'aspetto rigido, poiché in questa avventura siete guidati di schermata in schermata più di quanto riusciate a fare voi stessi. E per finire, per gli appassionati dei soft futuristici, *The Colony*, utilizza il classico ship spaziale, codici segreti e indizi di un altro mondo... scenari pretenziosi e appariscenti, solo lo score di *Legend of Djel* è negativo. A grandi linee, l'icona ha piuttosto la tendenza a ispirare i programmatori di soft di adventure. Ma se l'idea è fresca e tutt'ora non completamente all'altezza dei tempi il test degli 8 adventure mettono in evidenza le tendenze posivite e alcuni dei principali difetti.

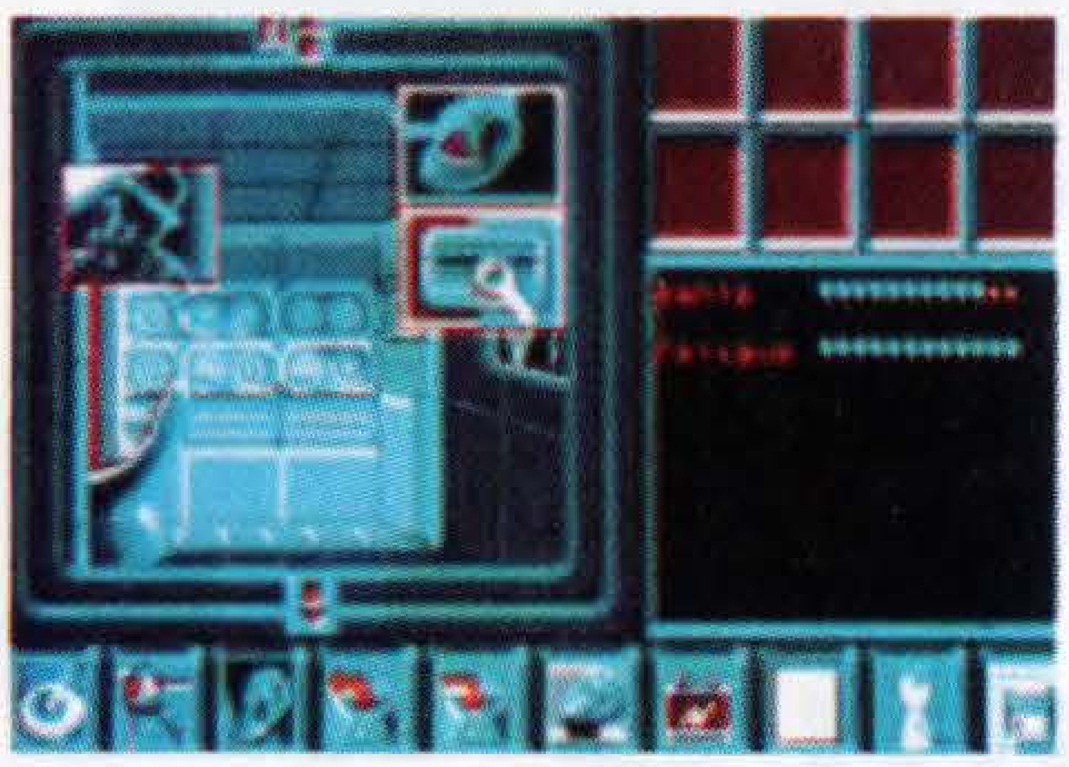
Il primo passo

Gli adventure sono, in linea generale, impostati su una notizia sostanziale. Alcuni presentano un approccio più facile di altri... *Legend of Djel*, *Star Trap* e *Morte a Venezia* portano il video-player nell'avventura senza che sia necessario leggere le istruzioni. Per gli altri, la cosa è spesso più complessa. *Deja Vu II*, per esempio, non è tradotta dall'americano, un ostacolo di un certo peso per i neofiti del genere... Per *Kult* o *Explora*, è la fantastica aria tranquilla che rischia di sorprendere gli adepti degli adventure classici. Il ruolo dell'avventuriero nelle fasi iniziali del gioco, non è lampante; e in certi casi questo crea un attimo di sgomento. *The Colony* con la sua grafica 3D vettoriale,

presenta scenari austeri. La rappresentazione speciale, in fin dei conti, è uno degli atout maggiori per quanto riguarda gli adventure, ma rischia di annoiare più d'uno. La *Quete de l'Oiseau du Temps* è, infine, troppo particolare per piacere a tutti al primo approccio; ma in questo caso consigliamo di perseverare. A grandi linee, le adventure/icone, sono originali, assai eclatanti e, di fatto, relativamente delicate da gestire; di conseguenza il giocatore non dovrà necessariamente fermarsi alla prima impressione...

Grafica, suono e animazione

I soft trattati questo mese presentano tutti effetti grafici adeguati, ad eccezione di *The Colony*, che accentua con la sua grafica vettoriale 3D la presentazione e soprattutto l'animazione degli scenari, nello stesso tempo



Buon approccio per Star Trap (PC)

se l'effetto 3D è convincente, gli elementi dei paesaggi sono molto trascurati. *Kult*, *La Quete de l'Oiseau du Temps*, *Explora* e *Morte a Venezia*, ottengono la palma per il miglior disegno grafico. Tutti e quattro sono comunque più che accettabili, anche se *La Quete* e *Kult* hanno un qualcosina in più. *La Quete* presenta delle scene fisse animate, apre finestre multiple, in breve fa vivere veramente in prima persona l'avventura davanti ai vostri occhi, come un BD stesso o un cartone animato. *Kult* ha dalla sua altrettanta animazione piena di humor, delle sintesi vocali adeguate e piacevoli e delle trasformazioni nella schermata degli sprite, e senza dubbio



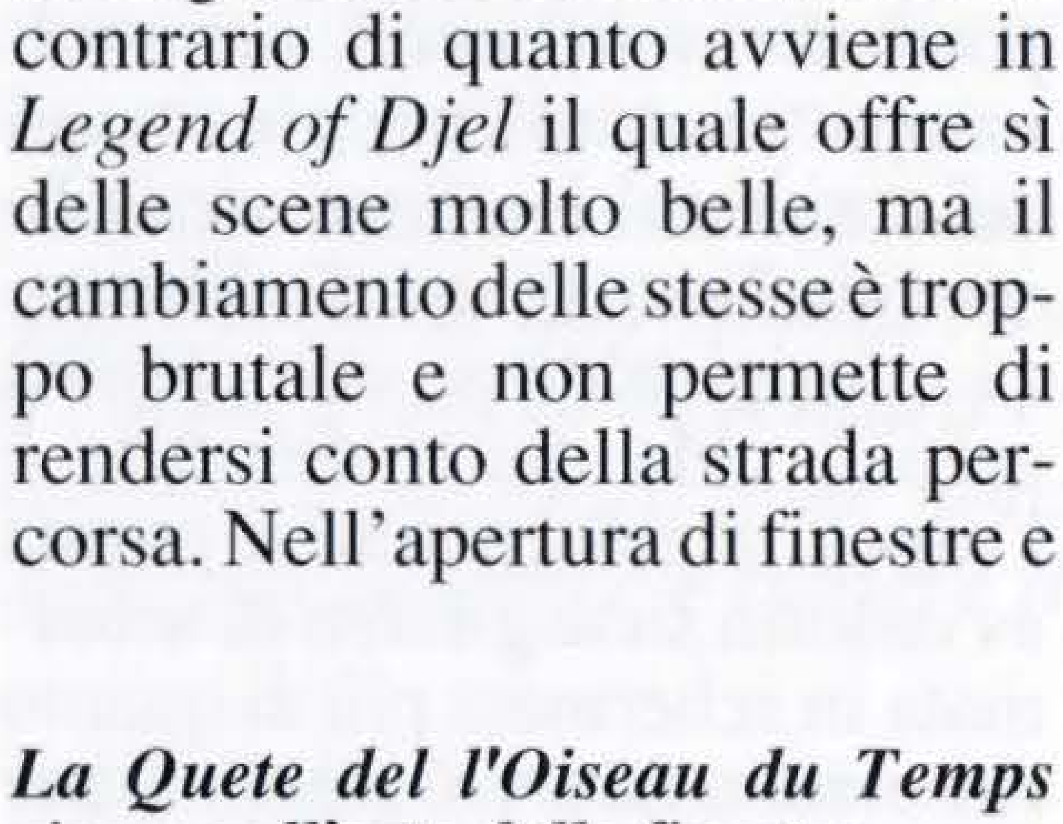
Explora II su ST, il buongiorno si vede dalla grafica...

queste possibilità seducono i giocatori a caccia di sensazioni sempre nuove.

La gestione dello schermo: Finestre e Sotto finestre

Senza riparlare delle icone, la gestione dello schermo riveste un ruolo importante per quanto riguarda la qualità di un soft adventure. Tra gli otto soft proposti in questo articolo, il più bell'esempio di queste caratteristiche è la *Quete* per la realizzazione grafica. Sulla linea del celebre BD dallo stesso nome, questa missione è incontestabilmente la più originale del gruppo per quanto riguarda la presentazione delle schermate. A mano a mano che il giocatore progredisce nell'avventura cambia il paesaggio e vede apparire personaggi nelle finestre speciali. Risultato, una continuità di gioco eccezionale, tutto al contrario di quanto avviene in *Legend of Djel* il quale offre sì delle scene molto belle, ma il cambiamento delle stesse è troppo brutale e non permette di rendersi conto della strada percorsa. Nell'apertura di finestre e

La Quete del l'Oiseau du Temps ricorre all'arte delle finestre



sotto-finestre, *Deja Vu II* assicura, per esempio, con molto realismo, la presa degli oggetti e la scelta dell'indice. Stessa cosa per *Morte a Venezia*. Per la prima volta, nella storia delle inchieste poliziesche micro-ludiche, il giocatore scopre le foto delle persone che deve ricercare e le colloca nel suo notes personale senza alcun intervento da tastiera. Originale e ... geniale. Questi sono risultati ottenibili solo con la buona gestione dello schermo e soprattutto delle multi-finestre. Altro fattore rilevante per i soft adventure: l'interattività delle icone con lo schermo.

Le icone parlano alle icone...

Bisogna differenziare due tipi di icone: i simboli semplici, simili a una casella schermo che serve a compiere un'azione e la vera icona interattiva, che permette

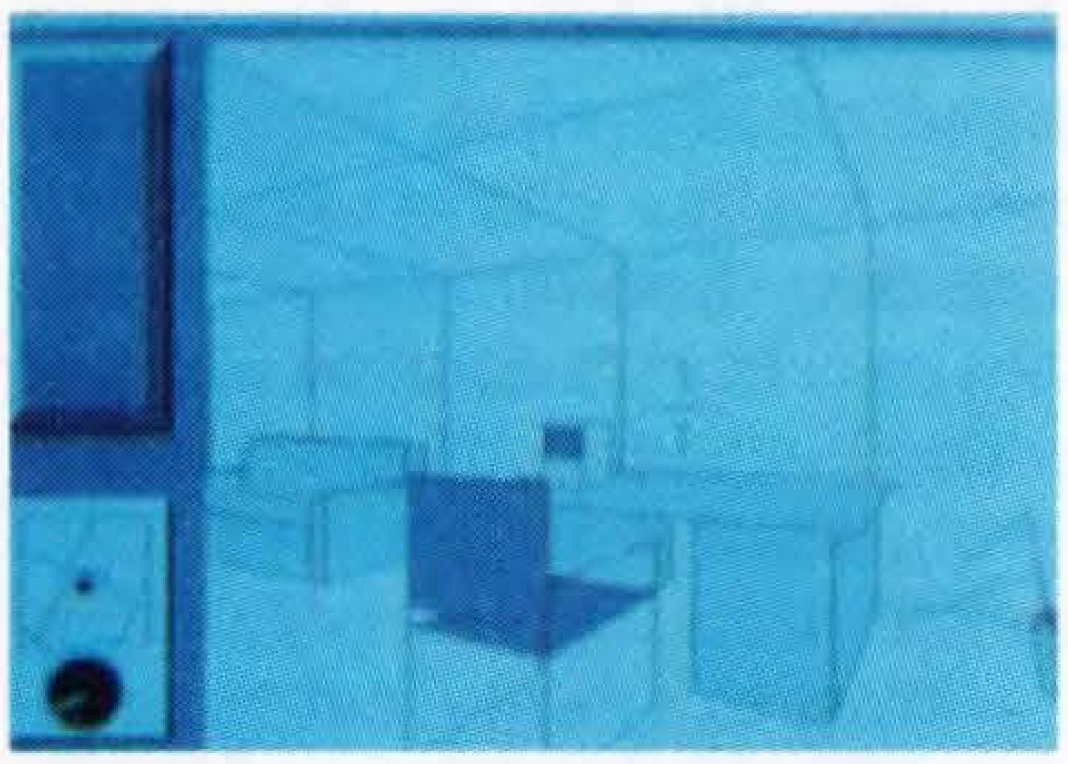


Morte a Venezia: icona intelligente

di agire realmente. E' in effetti facile rimpiazzare l'ordine testuale "prendere" con l'icona "meno"... ma fa anche sì che il giocatore possa scegliere sullo schermo l'oggetto in questione. Per *Explora II* o *Star Trap*, per esempio, il cursore va puntato su ogni centimetro quadrato del paesaggio per far decelerare gli indici: fastidioso, tutto sommato e limitativo man mano si procede nel gioco. Al contrario, come non citare *Dungeon Master*, un modello nel genere icone interattive: il giocatore sceglie un coltello, lo prende in mano e lo lancia contro il nemico... Ritroverete tutto ciò negli otto games trattati in questa prima parte dell'articolo? No! Solamente tre



di questi assicurano veramente questa ricchezza di azione: *Deja Vu II* dove si sceglie un oggetto per osservarlo e usarlo oppure non servirsene, *Morte a Venezia* e *Kult*. Per gli altri, le possibilità sono più ridotte. Allo stesso modo in *Explora II* si può scegliere un oggetto, ma esistono meno possibilità di utilizzarlo che, per esempio, in *Kult*. In *Legend of Djel*, è ancora più grave il fatto di poter scegliere degli oggetti sullo schermo senza poterli usare per guidare l'avventura. Gli oggetti sono messi in evidenza e il giocatore non deve faticare per impossessarsene, tutto giusto salvo le indicazioni date per i personaggi del game. L'icona diventa in questo caso un pretesto e perde un bel po' del suo piacere ludico. Cosa dire, ad esempio, di una scena dove può essere riorganizzato il paesaggio di una scher-



Colony (Mac), alla lunga, noioso

mata e intercambiare gli elementi del background? Non basta "creare icone" per fare un buon soft. La logica e l'interattività sono elementi essenziali e devono restare della partita...

L'ambiente, valore sicuro per gli avventurieri

Di ciò che compone lo scenario, la grafica e la manovrabilità dei soft adventure, il solo giudicabile a lungo termine è l'ambiente dell'avventura. E' il fattore primordiale, quello che determina la riuscita di un soft, ma anche i criteri di gioco e indagine rivestono notevole importanza. In effetti, l'ambiente riassume da solo pregi e difetti del soft. Per me gli otto adventure/icone trattati in questo testo, non si possono nemmeno definire i più "appassionanti", quelli, per intenderci, che prendono il giocatore per lungo tempo. A mio avviso, i soft che stancano prima sono *Legend of Djel*, *The Colony* e *Star Trap*. Alla lunga, questi rischiano di non "interessare" l'avventuriero. Per *Star Trap* e *Colony* ciò è dovuto alla grafica e ai colori troppo monotomi delle tavole e dalla classicità delle situazioni. *Legend of Djel* riesce a non sorprendere più il giocatore dopo una sola ora di gioco. Allo stesso modo, *Deja Vu II* offre una partita troppo classica senza incentivi per gli adepti del mistero. Guardiamo allora nell'universo fantastico e ben disegnato di *La Quete*, godiamo dei fremiti di *Kult* e spacchiamoci la testa con gli enigmi di *Explora II* e di *Morte a Venezia*: sono tutti modi per essere catalputati all'improvviso ne cuopre dell'avventura.

Ambiente garantito al 100% per gli appassionati di Kult e non



L'ultimo giudizio: gli indispensabili

Otto soft promettenti e finalmente tre sul podio: *Kult*, *La Quete de l'Oiseau du Temps* e *Morte a Venezia*. Ecco il riassunto della corsa!

Cominciamo da *Kult*. Il suo maggior pregio è senza dubbio dovuto all'integralità del mondo presentato. Sintesi vocale per i commenti dei personaggi, ricerche singolari da comprendere e soprattutto scenari assolutamente fantastici. Bisogna riconoscere agli ideatori di aver evitato a tutti i costi i classicismi degli adventure "antecedenti". Missione compiuta, io vi consiglio caldamente questa missione.

Per *Legend of Djel*, il successo doveva essere molto simile a quello di *Kult*, lo è stato un po' meno: troppa affettazione nei paesaggi dentro le scene e troppe fasi di gioco semplicistiche e visibilmente destinate a colmare la mancanza di consistenza dell'insieme della ricerca. Bah...

Explora II si avvale della reputazione del fratello maggiore. Molto bello graficamente e particolarmente originale negli sce-



nari, non perviene sempre a sostenere l'ambiente di gioco. Da vedere, ma con riserva...

La *Quete de l'Oiseau du Temps* è un soft un po' a parte. L'evoluzione degli enigmi, che si risolvono di fatto nella continuazione del gioco, non lasciano una vera scelta al giocatore. Alcuni avranno l'impressione di non giocare affatto, ma di essere trascinati in un'avventura molto bella ma altrove. Un game riservato agli amandi della BD, apprezzabile da tutti per l'ingegnosità della sua concezione grafica.

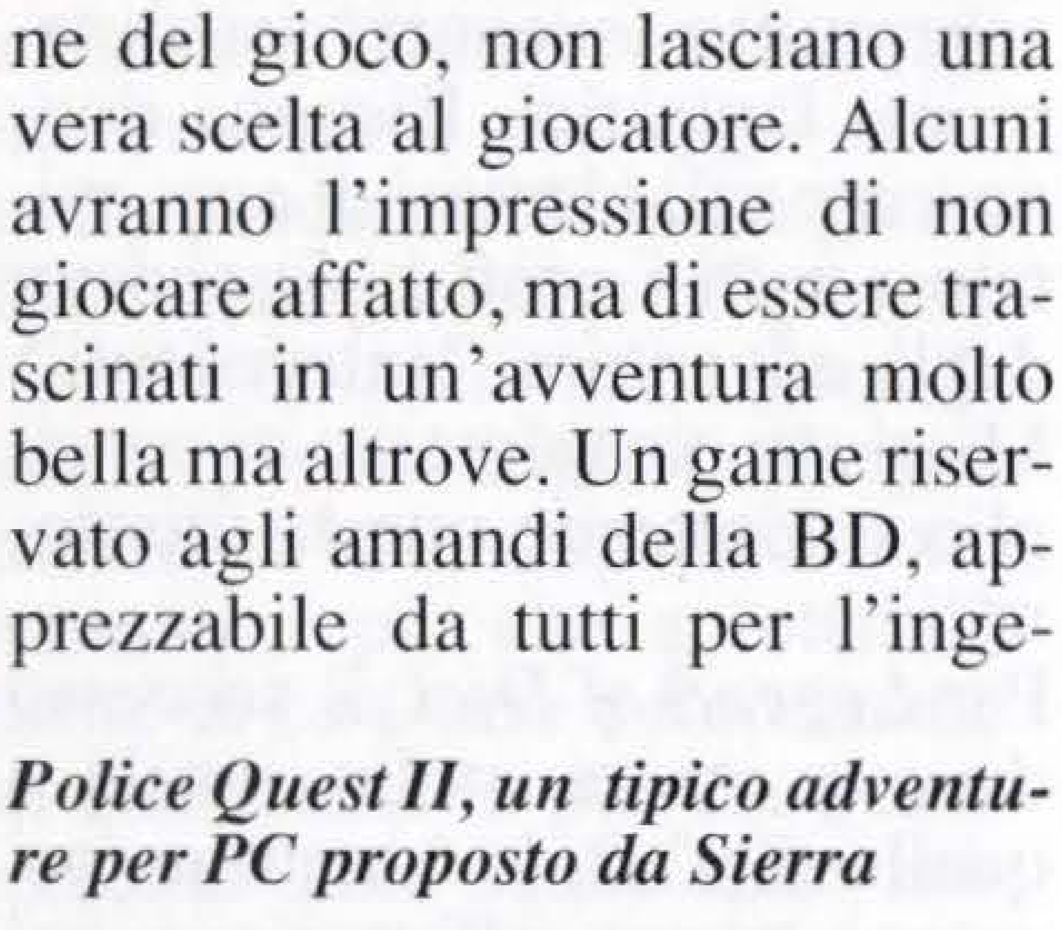
Deja Vu II è la sola adventure/icone realmente classica, tanto per lo scenario che per l'impiego degli indizi e delle azioni. Peccato che sia in lingua originale, altrimenti l'amerei molto. Simile ai precedenti nella concezione schermo, *Star Trap* non presenta in fin dei conti, troppe sorprese e poi è troppo classico. Stessa cosa per *The Colony* , che attira l'occhio semplicemente a causa della presentazione 3D.

Quanto a *Morte a Venezia*, è a colpo sicuro uno dei soft più accattivanti tra quelli trattati. Manovrabilità e soprattutto ricchezza delle icone, scene varie (superbo il disinnescamento delle bombe...), un vero game adventure per i fans degli enigmi polizieschi. Indispensabile!

Adventure animata

Progresso decisivo in quanto a innovazione delle icone. L'animazione apporta movimenti rendendo più interessanti le azioni. Hanno sicuramente visto di tutto i programmatori "Sierra"; tanto questo editore che i suoi programmatori hanno riunito tutti gli elementi che fanno la riuscita dell'adventure animata. Definizione del genere: il vostro personaggio compare sullo schermo, attraversa dei paesaggi, passa di schermo in schermo per raggiungere tutti i punti strategici della missione. Simile all'adventure/icone per concezione grafica, assai simile all'avventura classica per utilizzazione di ordini da tastiera, anche la ricerca animata è, con le icone, una delle innovazioni più promettenti e originali del parco adventure. Difficili da capire (necessita di molto lavoro e memoria), l'adventure animata, vede protagonisti, grazie alla fecondità di Sierra on Line, quattro grossi titoli guida. Noi abbiamo selezionato per questo mega-confronto adventure le ultime produzioni Sierra: *Space Quest II* e *III*, *Police Quest II*, *King Quest IV*, *Leisure Suit II*, *Manhunter* e *Gold Rush*, assieme ai quattro soft di cui sopra di

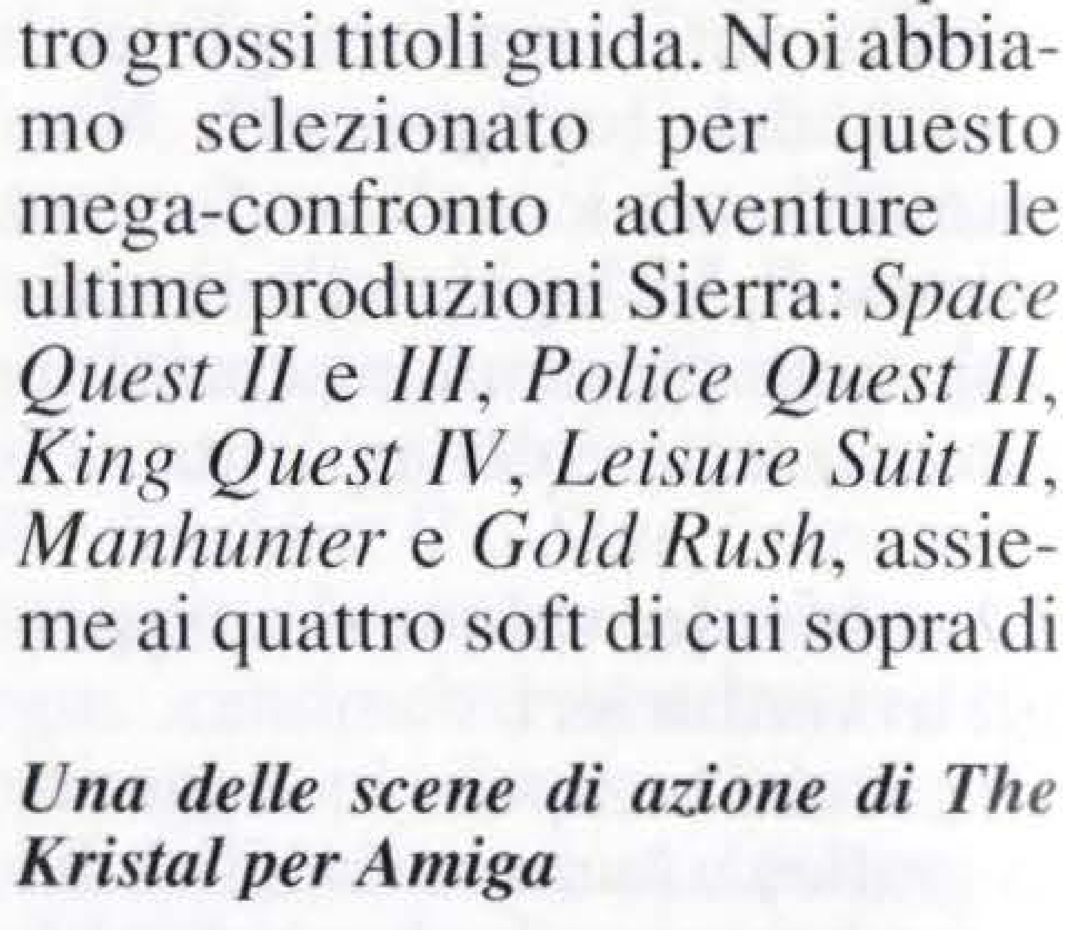
Police Quest II, un tipico adventure per PC proposto da Sierra



Gold Rush, presenta una buona dose di animazione



Una delle scene di azione di The Kristal per Amiga



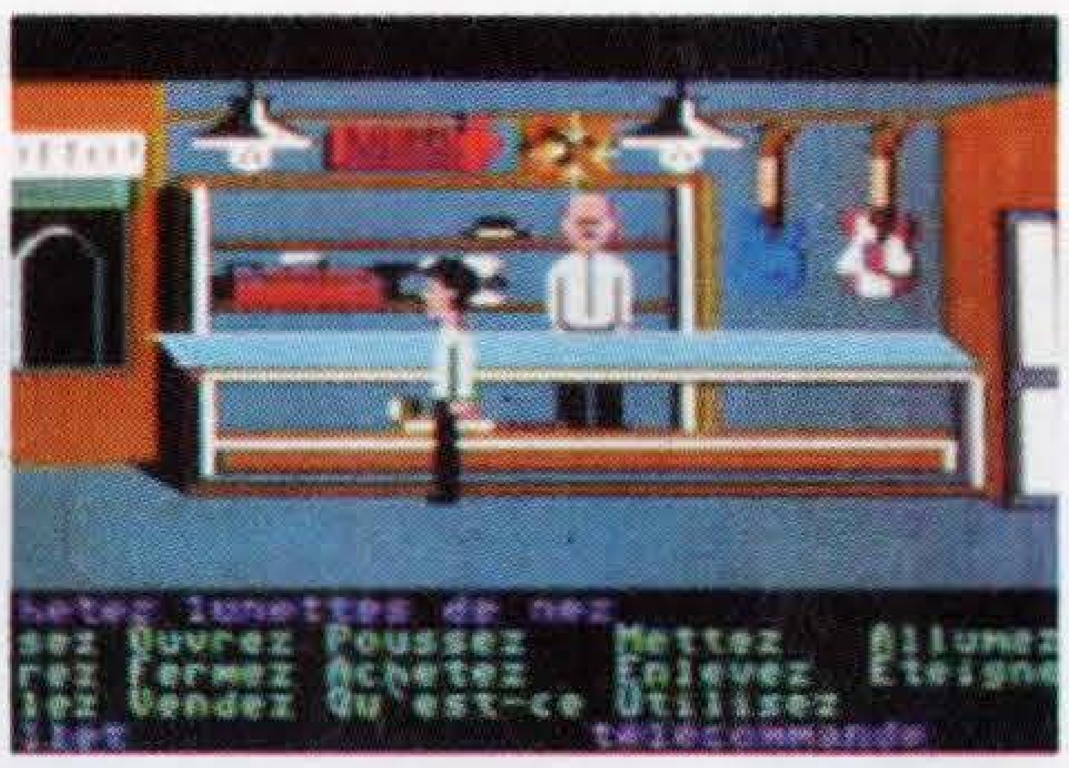
di genere equivalente, *Zak Mac Kracken*, *Times of Lore*, *The Kristal* e l'ultimo nato *Indiana Jones and Last Crusade*.

Quello che ci si può aspettare dall'adventure animata

L'adventure animata presenta una veste ben precisa: il raggruppamento di due generi adventure/azione. E poiché questa simbiosi non è ancora perfetta, abbiamo risolutamente scartato i soft generalmente classificati come adventure/azione. L'adventure animata mette in scena un personaggio che si muove in uno scenario 3D. Oltre alla progressione dell'eroe, guidato dal joystick o dal mouse, intervengono sotto forma di icone ordini velati o indizi da convalidare con l'aiuto del cursore. In definitiva, si possono recensire i soft adventure/azione secondo quattro criteri di giudizio: ricchezza dello scenario, complessità e logica dello spostamento, qualità grafica e sonora del gioco ed, infine, flessibilità nella gestione degli ordini. Questo genere di soft, è spesso dotato di uno scenario e svolgimento classico ma è sempre originale per quanto riguarda lo sfondo. La produzione Sierra è uscita dal "sentiero battuto" con dei temi realmente promettenti: la droga, la strada dell'oro, la vita giorno per giorno di un poliziotto... Da Lucasfilm, hanno invece fatto appello ad cinema. *Indiana Jones* a più riprese visto nel grande schermo e *The Kristal* offrono uno scenario visivo, molto "cine". Solo *Times of Lore* presenta sempre il classico gioco di ruolo, mentre *Zak Mac Kracken* oscilla tra inchieste poliziesche e scienza-fantasia. Per tutti i soft trattati, gli scenari sono finalmente sempre all'altezza dell'avventura. Grande cura nella scrittura delle notizie, presentazione animata rifinita, conoscenza del gioco facile.

Il dislocamento 3D, una trovata

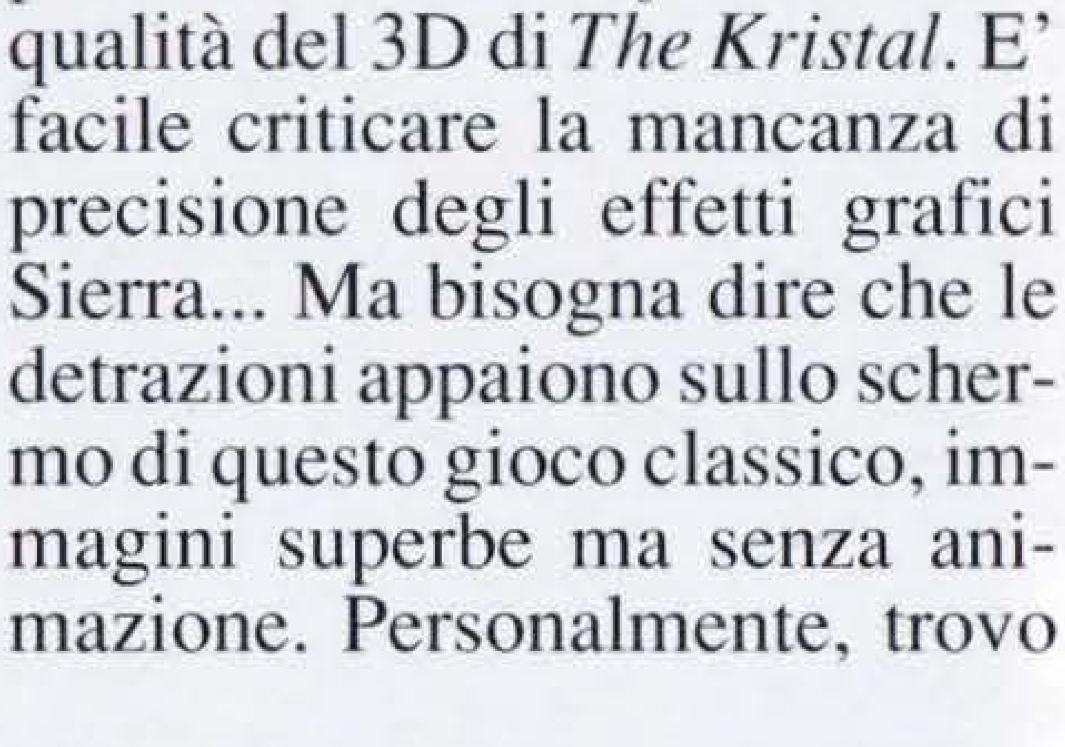
Cosa c'è di più realistico che veder il vostro personaggio in-



Zac Mac Kracken... Animazione + icone = confort

cavato nella profondità dello schermo tornare all'angolo della via e entrare in una boutique? Grazie a Sierra, la progressione è sempre molto logica. Il giocatore può molto facilmente tracciare un percorso e ritornare allo stesso punto usando strade differenti. *The Kristal* presenta un vantaggio grazie agli sprite la cui taglia è in prospettiva. *Times of Lore* può essere piacevole per gli adepti del 3D. La rappresentazione è, in effetti, meno curata in quest'ultimo e il personaggio si muove più in via aerea semi 3D che in una vera prospettiva. Infine, *Manhunter* migliora le sue possibilità con un cocktail di schermate in 3D, innovando paesaggi altrimenti "piatti". E' difficile stabilire delle preferenze in materia di movimento. Sono da annotare, per me, due estremi in questi giochi: la semplicità di *Times of Lore* e la qualità del 3D di *The Kristal*. E' facile criticare la mancanza di precisione degli effetti grafici Sierra... Ma bisogna dire che le detrazioni appaiono sullo schermo di questo gioco classico, immagini superbe ma senza animazione. Personalmente, trovo

L'ultimo nato, Indiana Jones, è un best nel suo genere



che la qualità degli ultimi soft Sierra siano eccellenti. *Times of Lore* presenta, negli 8 bit, delle piccole lacune, per quanto concerne la grafica. Secondo aspetto negativo per i soft di adventure/azione è dato dalla povertà del sonoro; con Sierra abbiamo assistito a dei progressi. In *Manhunter* o *Indiana Jones* troviamo spesso effetti sonori adeguati durante le scene. Solo le versioni PC restano tuttora al palo; ma, in questo caso, è un problema di macchina. E' anche vero che, insieme all'animazione scorrevole dei soft di adventure animate, il giocatore si attende sempre delle musiche di accompagnamento fuori dal comune. Bisogna, comunque, arrendersi all'evidenza, c'è ancora parecchio da lavorare su questo punto.

Avventura animata tra icona e testo

Il movimento dei protagonisti di queste avventure ravviva l'interesse del game rispetto ai soft solo commentati. Finita l'avventura che ci guida, si ha un'impressione di libertà data dai movimenti 3D dei personaggi, la scelta delle azioni è molto semplice e logica, come tutto il resto, anche se ciò non avviene, malauguratamente, in tutti i soft del genere. La mancanza di traduzione dei giochi Sierra lascia certe volte un po' sconcertati: è veramente deludente! La strategia delle missioni si attiva con due funzioni diverse: una simile alla adventure/icone e l'altra in modo classico. Il giocatore può, a seconda del soft, impostare i suoi ordini da tastiera, selezionando le azioni attraverso il mouse o usando un insieme di questi due metodi. L'ultima soluzione è, ben inteso, la più auspicabile!

Ma, alla fine dei conti, cosa acquistare?

Esiste una serie di adventure che dà dei punti a molti hits. Sono le avventure animate, tutte molto seducenti anche se difficili per i

(segue a pagina 54)

Anteprima

Nebulus 2

AMIGA

Ecco una vecchia conoscenza per i possessori di Amiga che si riaffaccia ai nostri monitor in una versione ancora più appassionante della precedente. Nebulus 2 non mancherà di affascinarvi.

Hewson

Il simpaticissimo Pogo ritorna nei nostri monitor più agguerrito che mai. In un mondo colorato e affascinante ritroverete con innovazioni stupende il simpatico eroe alle prese con 16 torri d'azione, piani inclinati, scale, piattaforme e porte multi-direzionali in un fantastico platform game, ancora più avvincente del primo. Se vi è piaciuto Nebulus nella sua prima edizione non abbiate dubbi: correte a procurarvelo appena esce, il divertimento è assicurato. La difficoltà del game è ben dosata e richiederà da parte vostra notevole impegno. La grafica è semplicemente spendida, da togliere il fiato. Attenzione, però, a non farvi distrarre dall'ambientazione del gioco, ogni più piccolo errore vi sarà fatale... e tornerete inesorabilmente al punto di partenza, naturalmente fino a quando non avrete esaurito le vite a disposizione. Uscita prevista per Amiga a Maggio.



Un mondo fantastico in cui è bene impegnarsi a fondo...

Hot Rod

AMIGA - ST- C64 - CPC - SPECTRUM

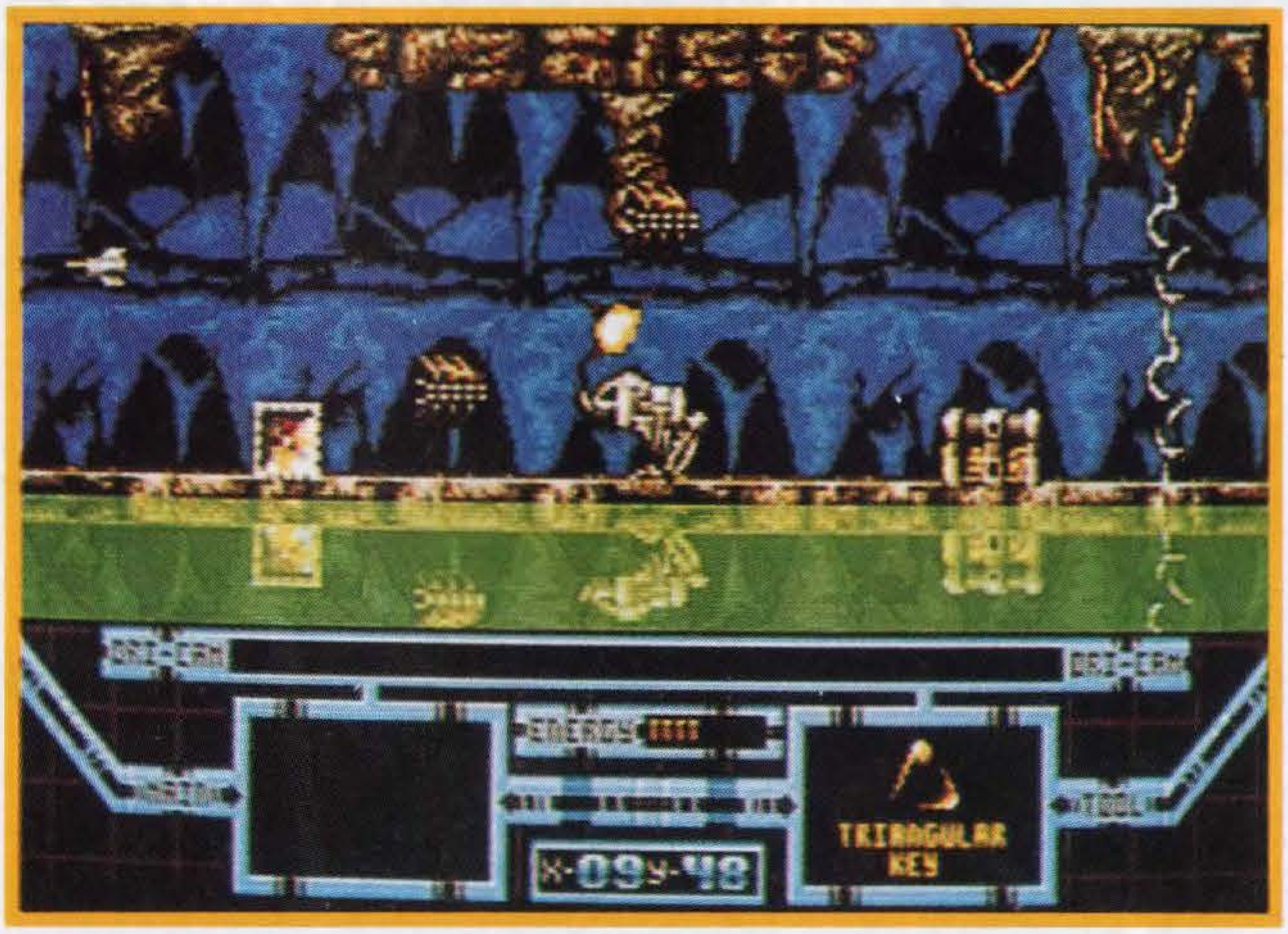
Vi piace il rombo assordante dei motori pronti al via per una gara senza respiro? Vi sentite dei veri assi della velocità? Se si, ecco il soft che fa per voi...

Activision

Hot Rod è la conversione di un gioco arcade della Sega ispirato all'omonomo coin-op. Naturalmente non è per l'originalità che resterete colpiti: soft di simulazioni automobilistiche si contano a decine. A fare la differenza di qualità sono i 30 "ruggenti" livelli di gioco che vi propongono un vero e proprio test di guida e capacità di resistenza. Naturalmente, non sarà la difficoltà a spaventare voi, impavidi paladini del joystick, ma certamente, anche se siete smaliziati, proverete qualche brivido di troppo quando pioggia, neve e ghiaccio ostacoleranno tangibilmente il percorso che dovete compiere. E' possibile giocare fino a quattro giocatori con la versione Amiga e Atari ST, mentre per C64, CPC e Spectrum i giocatori non dovranno essere più di due. Uscita contemporanea per tutte le versioni.



Attenzione i vostri avversari non scherzano: difendete la vostra posizione!



Killing Game Show, un gioco spettacolo alquanto pericoloso

Killing Game Show

COMMODORE 64 - AMIGA - ST

Gladiatori dei tempi futuri, divertirete gli spettatori a rischio della vostra vita, mischiando strategia, azione e suspense!

Psygnosys
L'azione si svolge al di fuori del nostro sistema solare, attorno a una stella sconosciuta. I pianeti che gli gravitano attorno non conoscono più la violenza.
E' per questo che esiste la trasmissione televisiva interplanetaria, The Killing Game Show. E' sempre questa distrazione, mortale per i partecipanti, a battere tutti i record di audience.
I concorrenti selezionati da ogni pianeta devono disinnescare i sistemi di difesa dei pianeti avversari. Piazzato all'interno dell'arena cilindrica, il giocatore deve raggiungerne la cima, stando attento alle trappole abilmente piazzate sul suo percorso. In caso di riuscita, avrete accesso all'arena seguente e così di seguito fino alla vittoria finale che avverrà alla fine di sedici arene. Armi e chiavi sono disseminate nei diversi livelli del cilindro. Ogni piattaforma comporta un puzzle-trappola. Per esempio, al primo livello il robot inizia su una piattaforma piazzata a qualche metro dall'acqua. Un cronometro si innesca automaticamente e l'acqua comincia a salire di livello! Vostra prima reazione: imparare a usare un oggetto vitale, il water freezer, che ha la facoltà di fermare la progressione dell'acqua. Per attivarlo, è sufficiente premere il bottone del joystick. In questo momento degli alieni vi attaccheranno. Dovete eliminarli in fretta e se non lo farete il livello dell'acqua comincerà a risalire. Vizioso non vi pare? E non è finita: una volta eliminati gli alieni, bisogna distruggere il campo di forza poi rompere il muro che vi sbarra l'accesso alla piattaforma successiva. Per farlo, dovrete sparare su un enorme bottone piazzato in alto per neutralizzare il campo di forza (e l'acqua sale ancora...). Prendendo la chiave abbandonerete automaticamente il water freezer! A partire da questo momento, solo la velocità può salvarvi la vita perché più niente può fermare l'acqua! Mettete la chiave nella serratura e passate attraverso il muro verso la piattaforma seguente. Ricordiamoci che tutto ciò che vi stiamo descrivendo non concerne che la prima delle dieci piattaforme (circa) del primo cilindro! Bella strategia, un'alta dose di azione e di suspense. Promettente! Molto avari nelle loro previsioni, i programmatori di Casa Psygnosis non ci hanno presentato che due campioni dello stesso livello.
Queste due tappe permettono di misurare l'evoluzione che subisce un gioco prima di raggiungere la versione definitiva. Dovrete attendere la versione commerciale per ammirare le arene di Killing Game Show. Come sempre, ricordiamo che il programma può subire modificazioni notevoli e alcuni miglioramenti prima della sua commercializzazione. Uscirà nelle versioni ST, C64 e Amiga.

Un aggressivo bruco vi attacca!



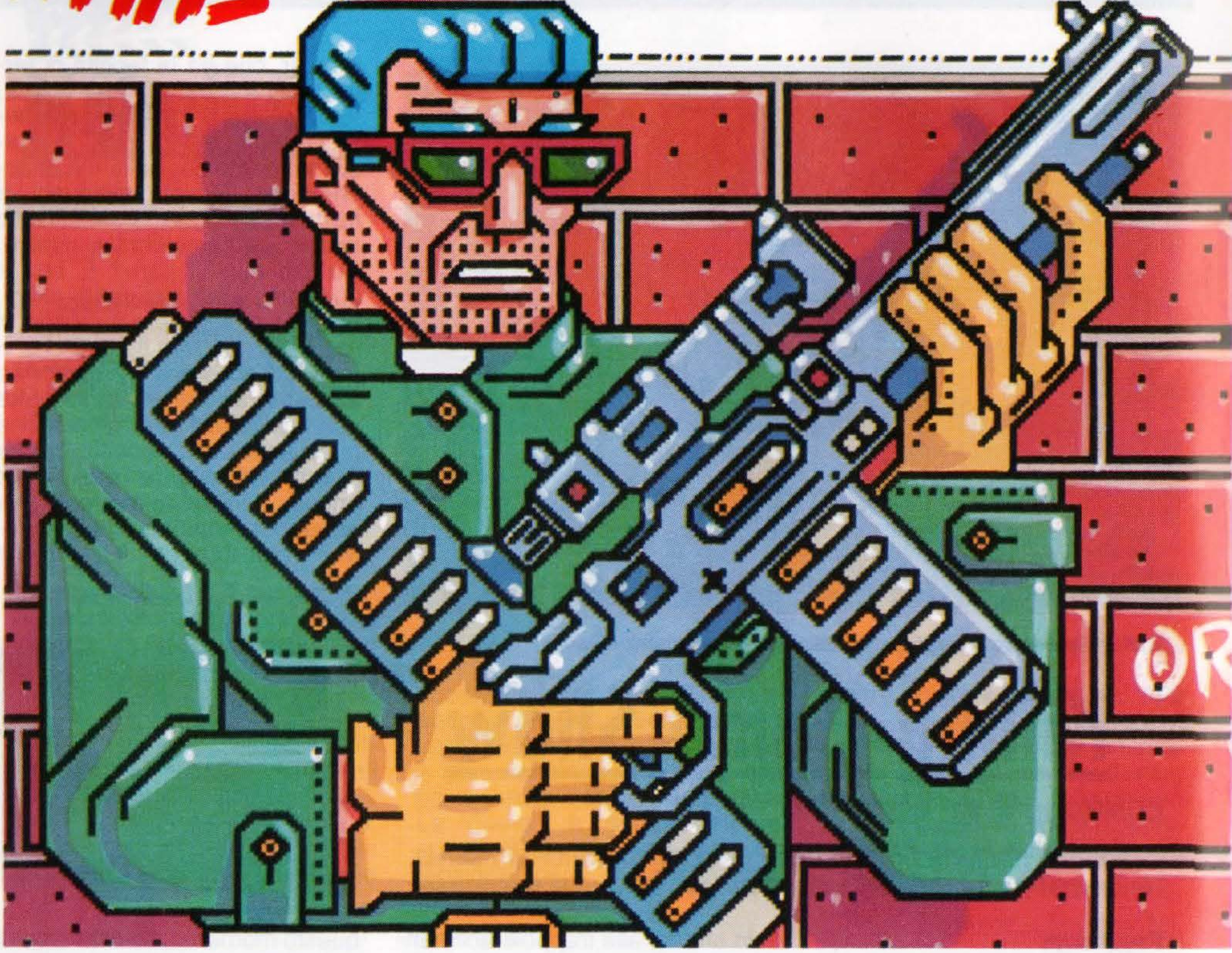
Attenzione, l'acqua sta salendo...



Ed eccoci al livello superiore



 A.C.

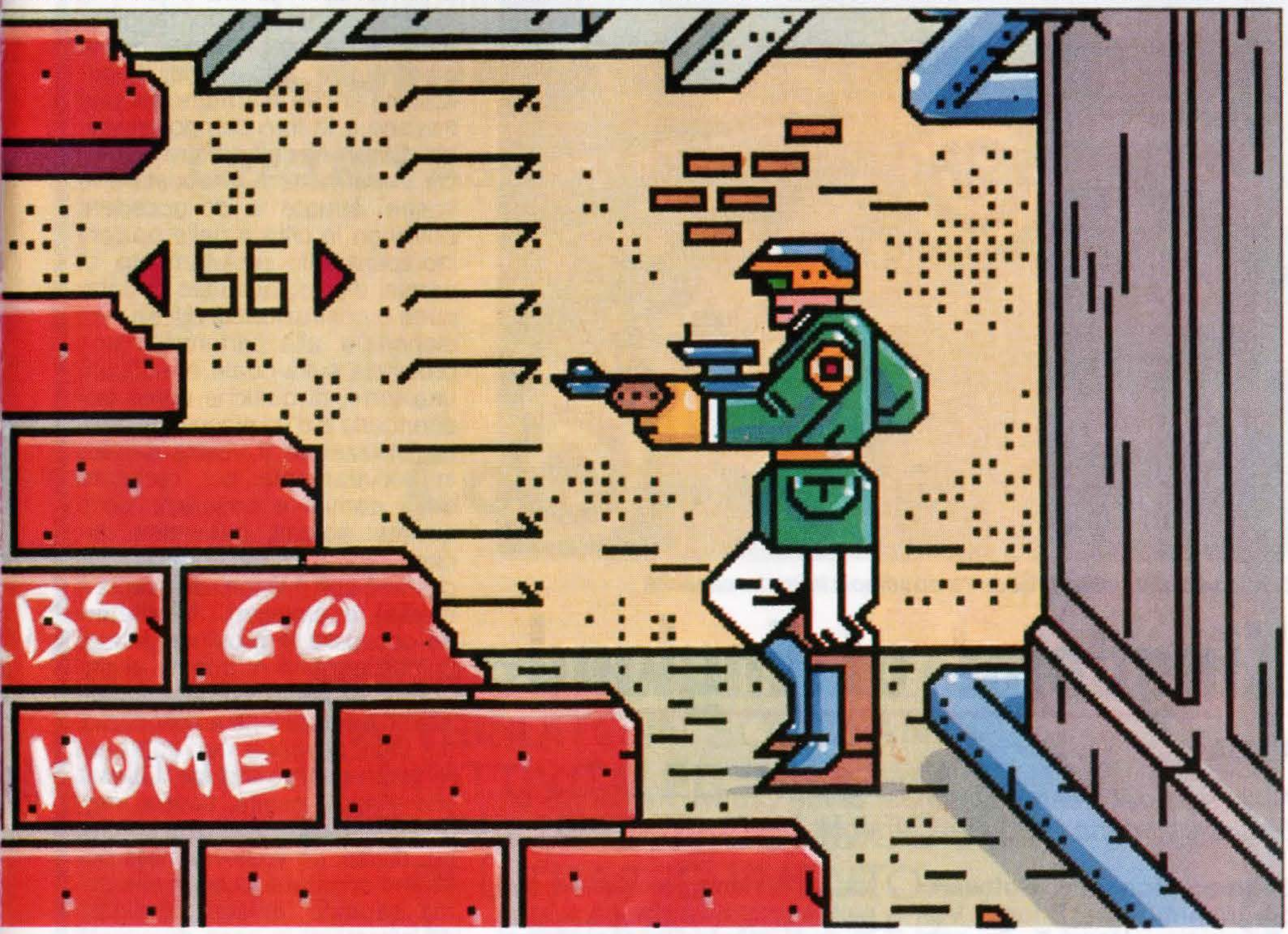


Manhunter 2

PC

Un'avventura pericolosa in un'atmosfera lugubre vi attende in Manhunter 2, il ruolo dell'ultimo difensore dell'umanità contro gli Orbs.

Sierra. Concezione e programmazione: Dave e Barry Murry.
Sì, i terribili Orbs sono sempre sulla terra! Vi ricordate Manhunter 1 e quei curiosi globi volanti che avevano invaso New York? E' il regno dell'"intercettatore". Il piccolo disco fissato alla pelle del collo degli umani permette di controllare tutti i loro spostamenti, grazie al MAD. Tuttavia questa "spia" non permette d'identificare le persone sorvegliate ed è totalmente inefficace quando i sospetti si nascondono nei sotterranei. E' là che intervengono i Manhunter, i quali devono identificare i sospetti o ritrovare le loro tracce in caso di sparizione del segnale. Alcuni Manhunter, come voi, si rivoltano contro gli Orbs. L'avventura continua in Manhunter 2. Voi inseguite un pericoloso criminale, alleato degli Orbs, che risponde al nome di Phil. Quest'ultimo vi ha già dato del Phil... scusate, del filo da torcere nella prima avventura. Ha ucciso troppi umani e voi, diventato fuori legge, dovete mettere fine a questa ignominia. Saliti a bordo di uno ship Orb, cercate d'intercettare quello di Phil. La vostra caccia termina nel cuore di San Francisco, dove il vostro ship urta un caseggiato. Phil fugge sogghignando. Nella caduta, il vostro apparecchio volante investe un passante, un Manhunter. Gli Orbs sono dunque a San Francisco! Voi ne approfittate per sottrargli la carta d'identità ed il suo MAD. Scoprirete poi che questo Manhunter morto conduceva un'inchiesta. Perché non riprendere l'inchiesta per conto vostro? L'esplorazione dei bassifondi di San Francisco vi porterà presto o tardi a Phil. In più, gli umani sono tenuti a nascondere il loro viso e ad osservare un mutismo totale (pena la morte!), quindi non rischierete di essere scoperti dagli alieni. Ciò che scoprirete è appassionante, strano e macabro al tempo stesso! Una setta segreta cinese è in guerra contro degli umanoidi dalla testa di cane creati da uno scienziato umano. Cadaveri di cinesi lacerati a morte, carcasse di uomini-cane infestano le strade di San Franci-



sco. Chi sono questi mutanti? Perché sono in guerra contro questa setta cinese? C'è un rapporto con la presenza degli Orbs? Gli indizi si accumulano, si intravvedono lentamente i moventi... appassionante ed avvincente, ecco ciò che si può dire di Manhunter 2. Questo programma cattura la vostra attenzione come potrebbe fare un eccellente libro. Sarete voi a dire fino a che punto il giocatore s'immerge in una pesante atmosfera di mistero quando gioca! I punti forti? L'eccellente sistema di gioco, molto conviviale (nessun inserimento di testi), mette in luce uno scenario eccezionale. Inoltre è importante rilevare che quando fate un errore fatale, il programma vi ricolloca automaticamente all'inizio della sequenza. Sierra, che ci aveva abituati a giochi d'avventura senza violenza, ci sorprende; alcune sequenze sono d'un macabro! Gioco molto visuale, Manhunter 2 possiede grafici animati che rendono bene il senso di malessere che diffonde la presenza degli Orbs. Nessun dubbio, questo gioco è un gran momento che bisogna vivere! La nostra sola riserva concerne la qualità un po' dubbia delle sequenze arcade che "movimentano" il gioco! Un must! *M.B.*

Tipo	*Avventura grafica*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Un umanoide dalla testa di cane

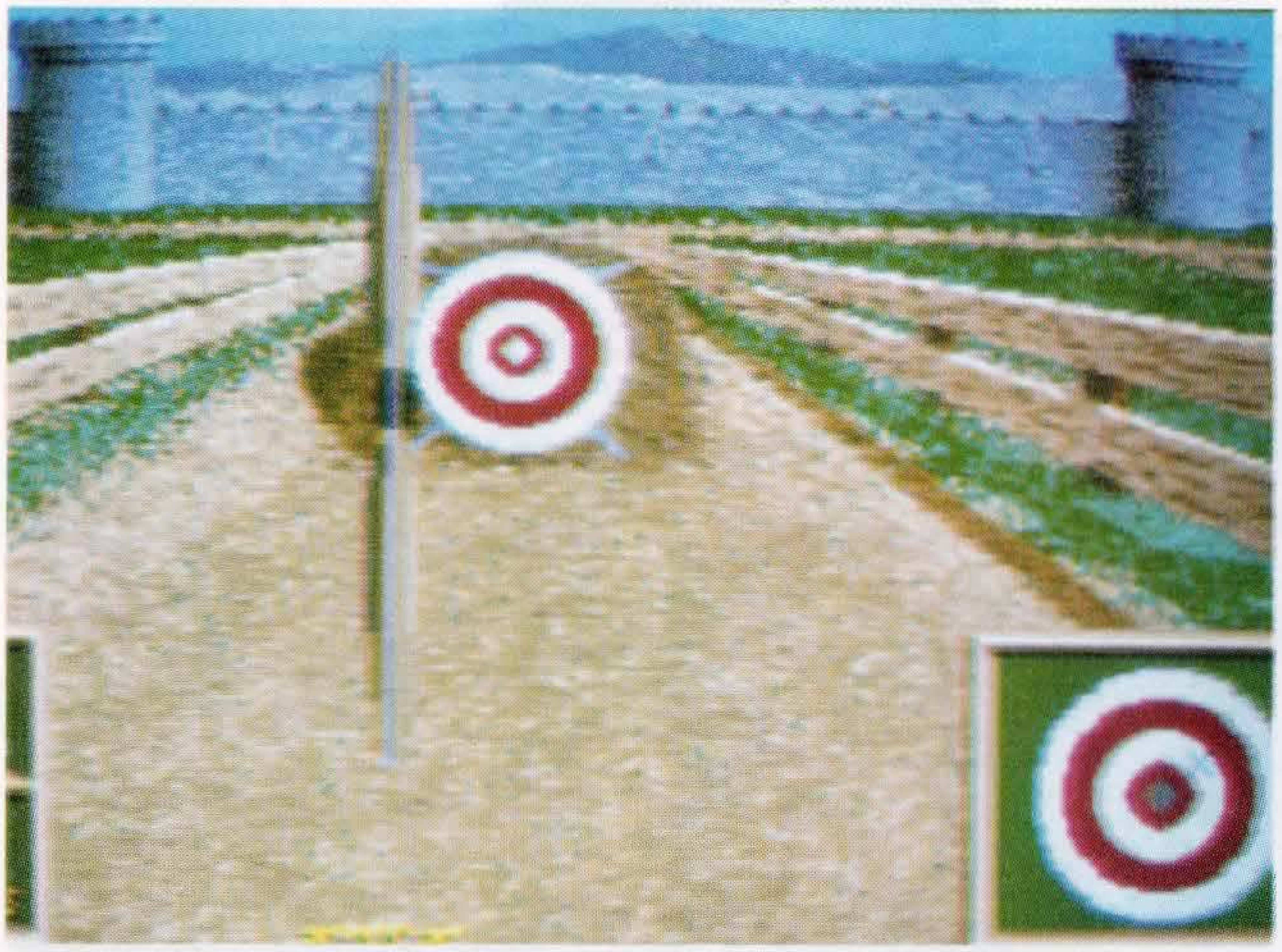


Una setta segreta cinese...



... dà la caccia agli umanoidi





Il concorso biennale di tiro con l'arco stimola le vostre capacità

Kingdoms of England

AMIGA

Nella scia del celebre Defender of the Crown, Kingdoms of England è meno bello graficamente, ma molto più ricco.

Editore: Incognito Software; programmazione: Brian G. Volnik, grafica: Henri F. Grosch, Daniel J. Mueller; musica: Chris Moulios.

Il vostro scopo: farvi consacrare Re d'Inghilterra conquistando a viva forza un certo numero di provincie. All'inizio del gioco, dovrete d'altronde determinare la percentuale d'occupazione dell'Inghilterra che determinerà la vittoria. E' fissata nell'85 per cento alla partenza, ma niente vi impedisce di aumentarla o diminuirla. Il programma accetta fino a quattro giocatori e un certo numero di giocatori supplementari sarà comandato dal computer. Lo schermo è diviso in due parti principali: a sinistra si trova la carta ingrandita che rappresenta una parte dell'Inghilterra. Voi vedrete in ogni provincia le costruzioni eventuali e la bandiera della potenza che la occupa. Esistono diversi modi di spostarsi su questa carta ingrandita: sia utilizzando uno degli otto punti cardinali, sia puntando direttamente in un luogo della cartina a destra dello schermo, sia ancora spostandovi rapidamente su questa cartina, la carta grande scorrerà allora rapidamente e fedelmente. Un clic a sinistra su una provincia vi fornirà le caratteristiche di questa: il nome, il denaro da essa apportato, il tipo di territorio, il numero di punti di riferimento richiesti per raggiungerla ed il proprietario. Se la provincia vi appartiene, conoscerete anche le armate che ci si trovano e la loro composizione. Un clic su una delle vostre provincie vi permetterà di spostare le vostre armate e di accedere entrando in città a delle opzioni indispensabili: reclutamento di uomini d'armi, acquisto di catapulte o costruzioni di difesa. Voi disponete, alla partenza, d'una provincia sulla quale è edificata una torre, di qualche uomo per difenderla e d'un piccolo gruzzolo. Utilizzerete il vostro denaro immediatamente per reclutare degli uomini e costituire delle armate: soldati, balestrieri, arcieri, ranger (attenzione poiché costano cari e la loro efficcacia è media) e cavalieri. Affrettatevi ad occupare le provincie libere, poiché ognuna di queste vi pagherà una decima proporzionale alla sua estensione e collocazione. Ogni provincia può contenere fino a quattro armate. Queste potranno, a scelta, essere raggruppate in una sola o, al contrario, divise. Le vostre armate potranno spostarsi in zone alleate, ma saranno, invece, obbligate ad arrestarsi in caso di incontri nemici. Dopo aver occupato le provincie libere, dovrete combattere, per acquisirne di nuove, in due modi distinti: modo rapido e battaglia dettagliata. Nel modo rapido, il combattimento è gestito in gran parte dal computer, che confronta le forze presenti senza tener conto della loro posizione sul territorio. Concorrono differenti fattori: numero e tipo d'attaccanti e difensori, territorio (un terreno accidentato è fattore sfavorevole agli attaccanti, a meno che dispongano d'un ranger ogni venticinque

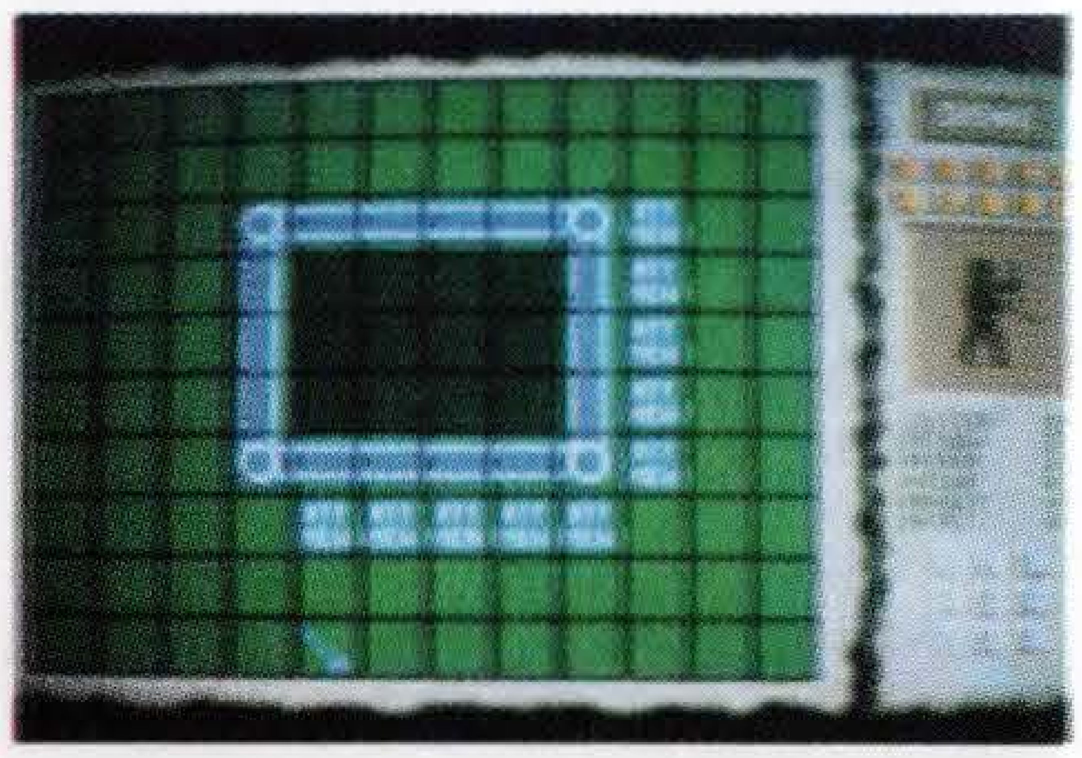
Spogliatoio per l'equipaggiamento



Carta delle provincie britanniche



Fase di combattimento tipo wargame



uomini), tempo, morale delle truppe (in funzione delle vittorie riportate), esistenza di una costruzione di difesa, e possesso d'una catapulta, cara, ma molto efficace tanto in attacco che in difesa. Durante lo svolgimento del combattimento, potrete intervenire cambiando il bersaglio della vostra catapulta, od organizzando la ritirata. I difensori hanno la possibilità di arrendersi, soluzione molto utile per evitare di farsi uccidere inutilmente. I prigionieri non vanno comunque persi; essi potranno essere liberati in occasione d'un attacco ulteriore in un mini-gioco arcade dove voi vi aprite un cammino a colpi di spada. Il modo di combattimento dettagliato non è accessibile che quando un'armata attacca una costruzione almeno della taglia d'un castello. Voi posizionate le vostre unità di soldati e di catapulte (dieci per tipo al massimo) senza dimenticare di lasciare degli uomini di riserva. Il combattimento è molto più preciso ma anche più lungo. La costruzione di difesa è importante per migliorare i vostri punti di combattimento difensivo. Inoltre, l'acquisto di catapulte e l'ingaggio di uomini non si può fare che in una città dotata almeno di una torre di difesa. Queste due epoche sono anche importanti per un concorso di tiro con l'arco. Voi disponete di tre frecce per ciascuna delle quattro distanze: 30, 60. 90 e 120 m. A conclusione del concorso, i tre primi saranno ricompensati. Al termine d'una lunga lotta, avrete il piacere, in caso di vittoria, d'assistere alla solenne cerimonia dell'incoronazione. La realizzazione è di buon livello. La grafica gradevole ed eccellenti musiche accompagnano il gioco. La gestione al mouse è molto conviviale. Questo wargame piacerà ai debuttanti per la facilità di utilizzo e potrà anche soddisfare l'appassionato per la ricchezza delle azioni (due dischetti).

 C.T.

Tipo	Adventure
Interesse	16
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	-
Suono	☆☆☆☆☆



L'edificio barocco che avete acquistato vi riserva delle sorprese

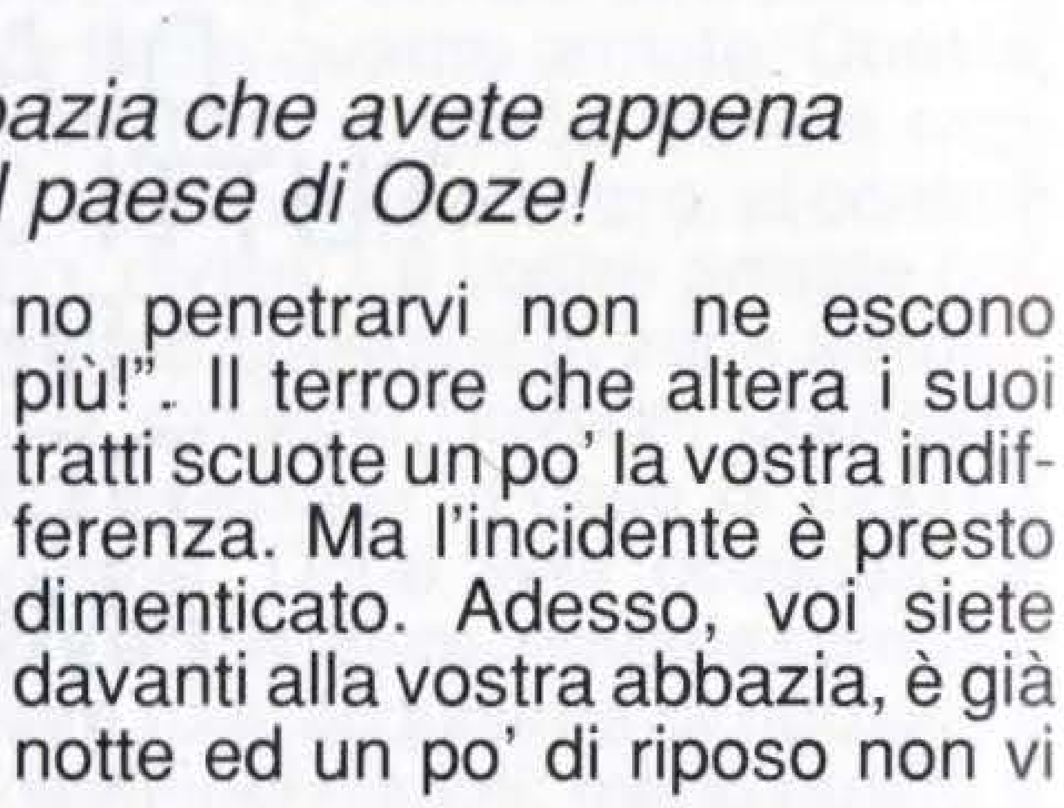
Ooze

ATARI ST

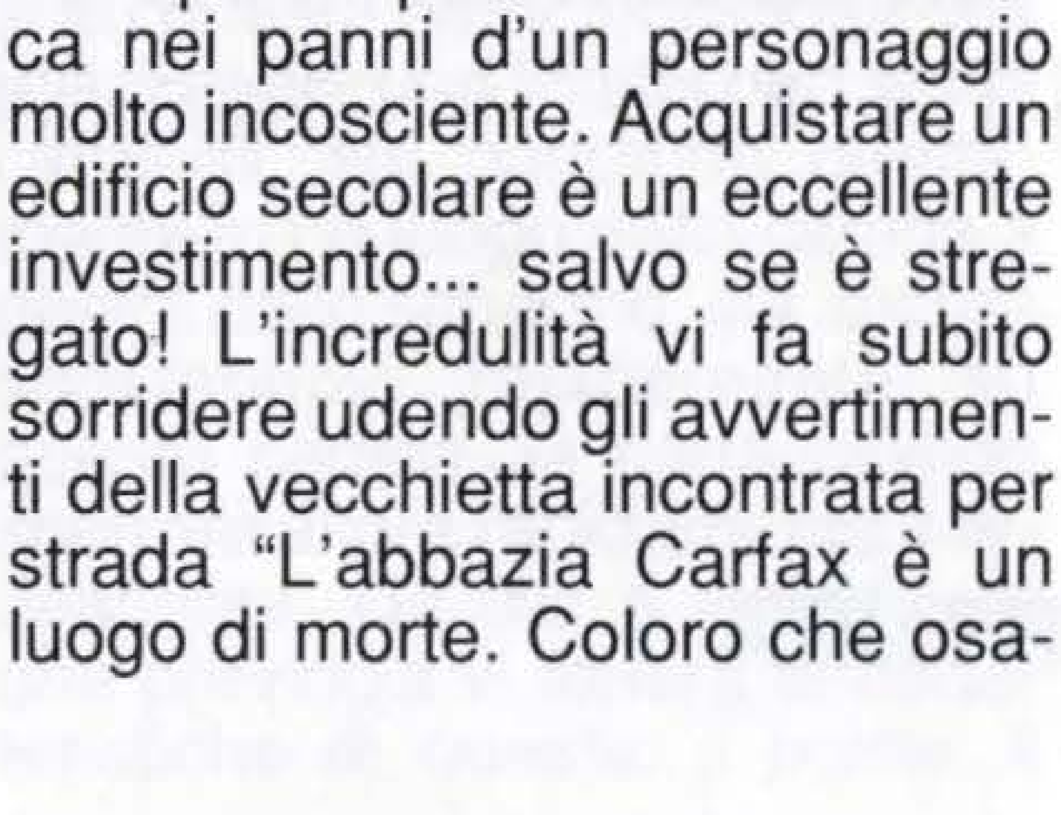
Spettri e fantasmi abitano l'abbazia che avete appena acquistato. Un viaggio nero nel paese di Ooze!

Concezione: Drangonware.
Coloro che svengono al minimo shock ed il cui cuore batte all'impazzata appena vedono la loro stessa ombra, devono evitare di leggere questo testo! Si tratta di un gioco d'avventura riservato a coloro che ignorano il senso della parola paura. Ooze vi colloca nei panni d'un personaggio molto incosciente. Acquistare un edificio secolare è un eccellente investimento... salvo se è stregato! L'incredulità vi fa subito sorridere udendo gli avvertimenti della vecchietta incontrata per strada "L'abbazia Carfax è un luogo di morte. Coloro che osano penetrarvi non ne escono più!". Il terrore che altera i suoi tratti scuote un po' la vostra indifferenza. Ma l'incidente è presto dimenticato. Adesso, voi siete davanti alla vostra abbazia, è già notte ed un po' di riposo non vi

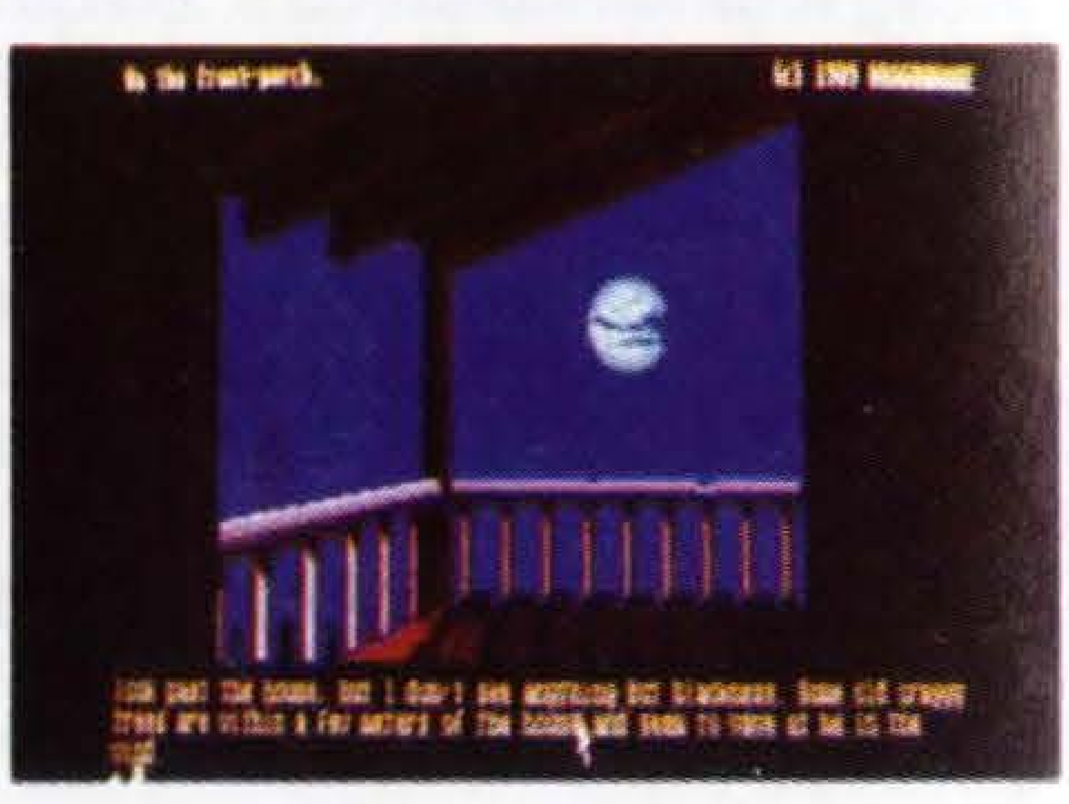
L'oscurità non è rassicurante



Grafica da brivido



Un interno abitato dagli spiriti



farebbe male. L'enorme massa scura dell'edificio sembra guardarvi con disprezzo.. A prima vista, la manutenzione della casa lascia a desiderare: "I lavori di restauro costeranno un occhio", penserete aprendo la porta d'entrata. Un cigolio lamentoso sfugge dai cardini, niente luci! In un'altra dimensione, il vostro alter ego preme sulla tastiera del destino "turn lights on" (accendete le luci) e la vostra mano cerca l'interruttore. Ciò che scoprite v'impedisce di apprezzare le qualità dell'analizzatore di sintassi. Scoprite un atrio polveroso e pieno di ragnatele. All'improvviso risuona un risata da far agghiacciare il sangue nelle vene. Pietrificati, alzate la testa e vi si rizzano i capelli! Ciò che vedete è incredibile. Un fantasma rosso, sì rosso, vi guarda con occhi fiammeggianti. Vi lancia una palla di fuoco... Ma che attende dunque il vostro alter ego per schiacciare "jump aside" sul suo ST?! Evitate d'un soffio la palla rosseggiante. Battere in ritirata in una stanza vicina, presto, presto! Chiudete la porta dietro a voi e... AAAHHHHH! Un'odiosa creatura vi fissa avvicinandosi... Gli autori non hanno scelto la strada più semplice prendendo spunto dalla paura per allettare gli avventurieri in cerca di sensazioni. L'avventura testuale dotata di superbe illustrazioni mal si presta a questo genere d'esercizi. Ooze non sfugge a questa realtà. Tuttavia, lo scenario è ben costruito, se non fa paura, capta sicuramente l'attenzione. E' un buon risultato. Inoltre, esclusa la presenza di suoni digitalizzati, il gioco assomiglia tanto a un prodotto Magnetic Scrolls da trarre in inganno. Grafica superba, buon analizzatore di sintassi, testi copiosi, c'è tutto!
Notate, non è un rimprovero, Ooze, senza essere un prodotto eccezionale, piacerà ai patiti del genere.

A.C.

Tipo	*Adventure*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	-
Suono	☆☆☆☆☆



Essenziale, durante un incontro, è comunicare per ottenere delle informazioni

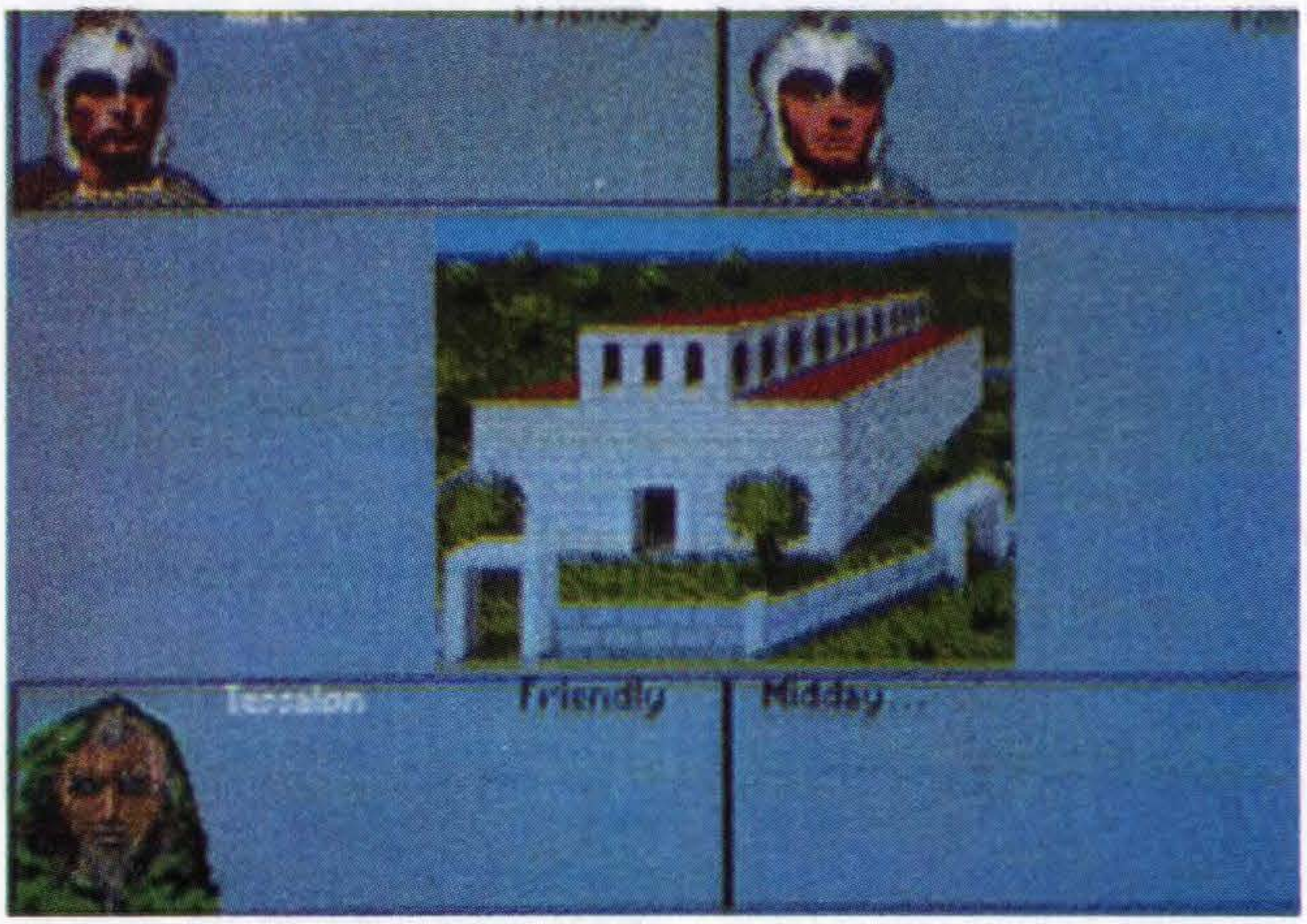
Swords of Twilight

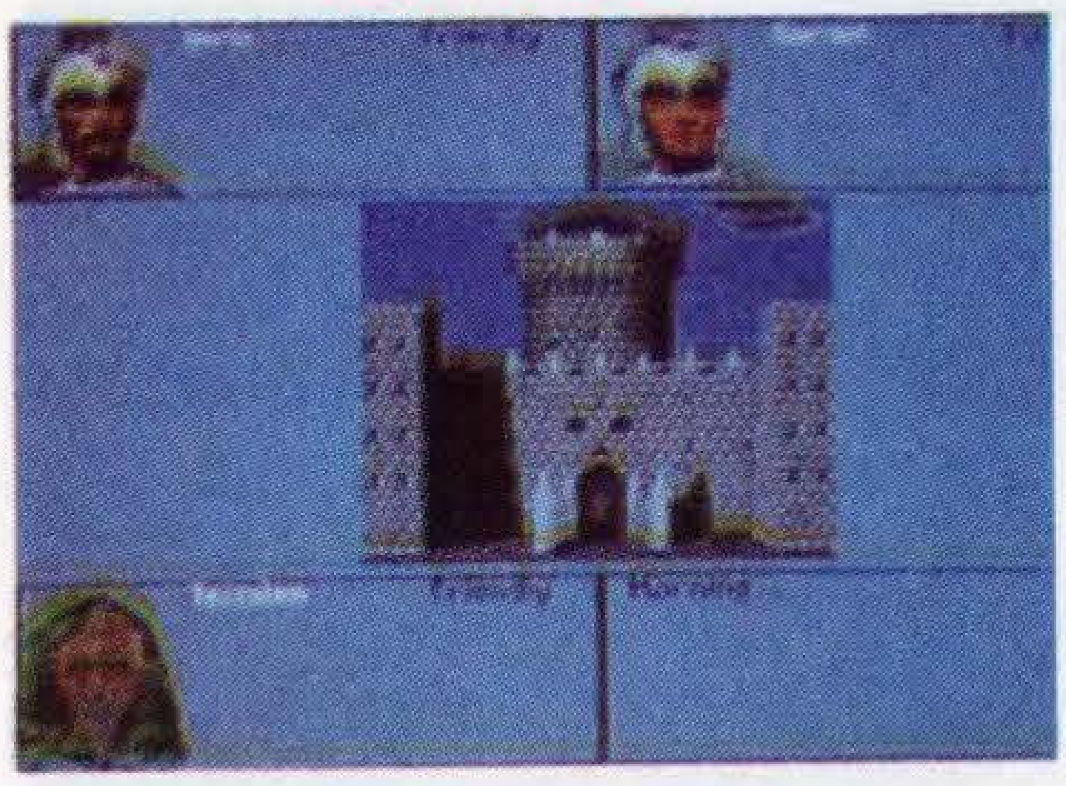
AMIGA

Ancora un gioco di ruolo tradizionale... Non proprio: il soggetto è tanto ricco che lo scopo della missione non si scopre che piuttosto tardi e, soprattutto, possono partecipare parecchi giocatori.

Electronic Arts. Concezione e programmazione: Free Fall association.
Stupefacente gioco di ruolo. Innanzitutto può essere giocato da soli, a due o anche a tre giocatori. Poi, nessuna traccia della trama, nè indicazioni sull'obiettivo del gioco. In breve, questa è una prova supplementare cui ci sottopongono gli autori. Non c'è nulla di più stimolante di questo genere di sorprese per irriducibili avventurieri come noi. L'uso del programma necessita

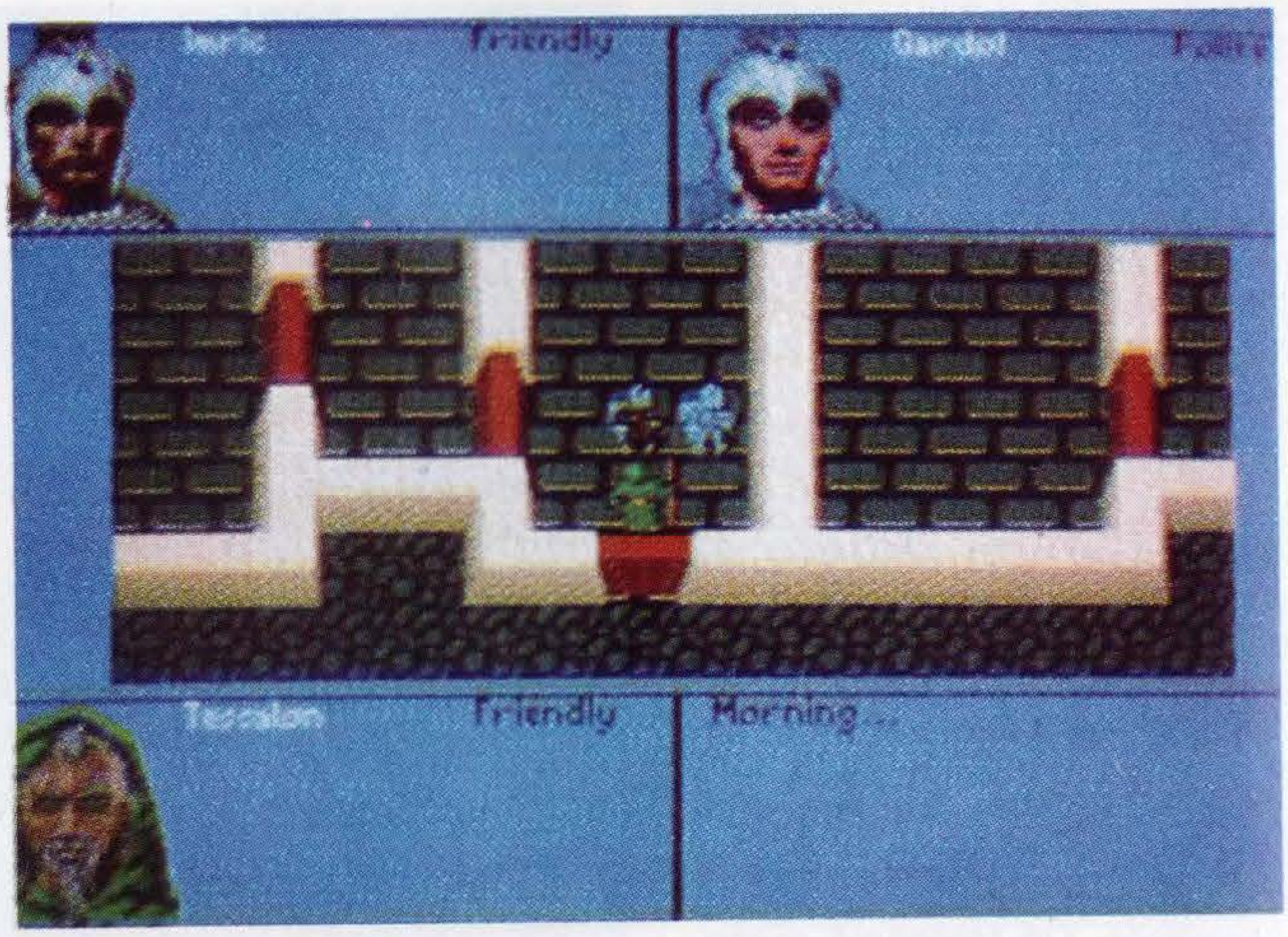
Scoperta del tempio





Notate le attitudini dei personaggi

di una lettura approfondita delle spiegazioni. Tutto comincia con la scelta dei vostri tre personaggi. Se giocate da soli o in due il computer gioca con il o i personaggi restanti. Due joystick e la tastiera sono necessari nel modo a tre giocatori. Potete scegliere fra trentun personaggi: dodici maghi, sette campioni e dodici cavalieri di 7° livello. I maghi non possono essere "giocati" che da un umano. Questi ultimi si dividono in cinque categorie, secondo il tipo di magia che praticano. Lo scongiuratore è lo specialista delle evocazioni di entità demoniache. Gli stregoni sono guaritori. I maghi sono valutati per la loro tecnica di combattimento. La magia degli incantesimi agisce principalmente sul comportamento delle vittime. Gli esorcismi agiscono sullo spirito: percezioni extrasensoriali, controllo mentale, ecc. Da notare che ogni personaggio possiede una propria personalità. In una partita in solitario, avrete al vostro fianco due veri partner, capaci di prendere delle iniziative. A voi scegliere bene, alla partenza, gli avventurieri che non vi creino problemi. Ad esempio, se preferite la prudenza, evitate di scegliere il campione Ursin che ha la tendenza ad attaccare prima di parlare. Contrariamente agli altri giochi di ruolo classici, la ricerca non si basa unicamente sul combattimento. Passate molto tempo a discutere coi personaggi o ad aprire casse. Fatto interessante, quelli che incontrate non sono dei semplici interlocutori passivi: pongono delle domande, tengono conto delle vostre risposte e soprattutto della vostra attitudine. Se vi dimostrate amichevoli, instaurate un clima di confidenza. Il mondo in cui agite è immenso. Cominciate la partita nel paese di Albione dove la magia è totalmente inefficace, ma vi attendono altri mondi, dietro le porte del tempo (in cui la magia produce i suoi effetti!). Ogni mondo possiede la sua quantità di castelli, templi e manieri che voi dovete esplorare. Interrogate sistematicamente tutti quelli che incontrate per aver un massimo di precisione. Scoprirete la ragione della missione: ritrovare le spade di Shambala, ognuna dotata d'un potere magico. Queste armi incantate sono indispensabili per vincere le forze del male che tentano di invadere l'universo. Secondo gioco di ruolo per più giocatori edito alla Bloodwich, Swords of Twilight è interessante per più ragioni. Giocarci da soli vi confronta col problema del lavoro di gruppo con personaggi che voi non controllate o quasi. Nel modo multigiocatori, si ritrova tutto il piacere di giocare con amici con tutta l'interazione che ciò sottintende. Il soggetto, molto ricco, mette l'accento sulla libertà d'azione del giocatore ed il realismo delle situazioni. Per esempio, un vecchio mago affaticato da una marcia si deve fermare per riprendere fiato. La complessità dell'intrigo è tale che un buon libretto degli appunti ed una certa organizzazione sono necessarie nella vostra esplorazione. Tecnicamente il gioco assomiglia ad un Ultima



Nell'esplorazione del castello... siate particolarmente guardinghi

(veduta aerea) con grafici ed effetti sonori molto soddisfacenti. Unico neo: una certa monotonia durante gli spostamenti dei personaggi. In sostanza, un software che piacerà.

 E.F.

Tipo	Ruolo
Interesse	16
Animazione	☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Fire King

COMMODORE 64

Nella linea di Faery Tale, Fire King è un gioco che abbina avventura ed azione: una rarità su C64.

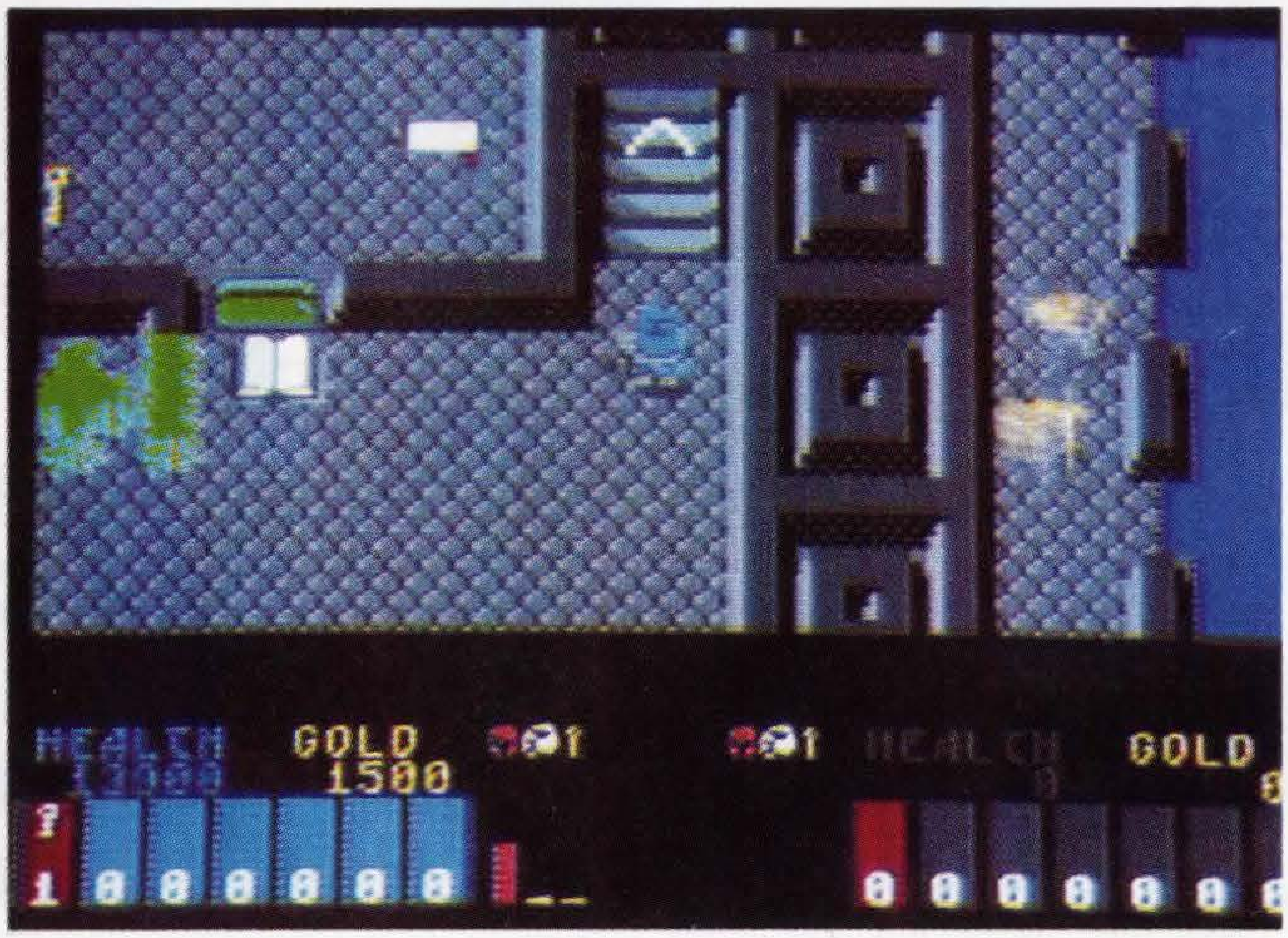
Micro Forte/SSG. Programmazione e grafica: J. De Margueriti, S. Wang, S. Lewis, S. Hayes. J. Reidy e J. Pritchard; musica: M. Storey.

Ecco una superba adventure/azione che sfrutta al massimo le possibilità del C64. A volte dimenticato sotto la valanga quotidiana delle produzioni ST e Amiga, dimostra una volta di più il posto che intende mantenere nell'ambito dei micro computer

moderni. Con Fire King, gli avventurieri del C64 si lanciano contro il "male" in un universo da Signore degli Anelli... E' inutile cercare originalità nella storia di questa missione. Il vostro eroe (scelto fra sei valorosi/valorose combattenti) lotta contro la reincarnazione del diavolo, colleziona tesori e salva un re detronizzato! Aria nota, tuttavia... le spiegazioni sono allettanti e le tre belle mappe fornite lasciano presagire un territorio di manovra vasto. Ma, soprattutto, sono il contesto 3D animato del gioco, la strategia e la grande gestibilità che sedurranno i patiti dell'adventure/azione. Fire King visualizza il vostro personaggio in veduta aerea semi 3D (stile Gauntlet). In basso allo schermo, le sette tasche del vostro zaino racchiudono delle chiavi, qualche bomba o sortilegi. Completamente a sinistra, il quozientе vitale conta 10000 punti all'inizio della partita. Lo spazio di gioco di Fire King è molto vasto: castelli, foreste, grotte, templi. Durante tutta la prima parte, dovrete comunque restare chiusi nel palazzo del defunto re: è infatti presso la tomba del sovrano che si svela il vero scopo di questa avventura. Gestito col joystick, il vostro personaggio agisce come il celebre Gauntlet. I nemici sono dello stesso tipo, proprio come le loro tane, i tesori, le pergamene ed i diversi indizi. Tuttavia, la strategia è qui ben più "seguita" che in un classico gioco adventure/azione. Dovrete utilizzare al meglio le bombe, i sortilegi, ecc. Un richiamo alla tastiera per aprire il vostro zaino ed avrete la scelta fra Use per utilizzare, Drop per lanciare e Buy per acquistare... la continuità del gioco e la logica, sedurranno il giocatore. Dovete per esempio scegliere con cura le armi da

All'inizio nessun sortilegio...





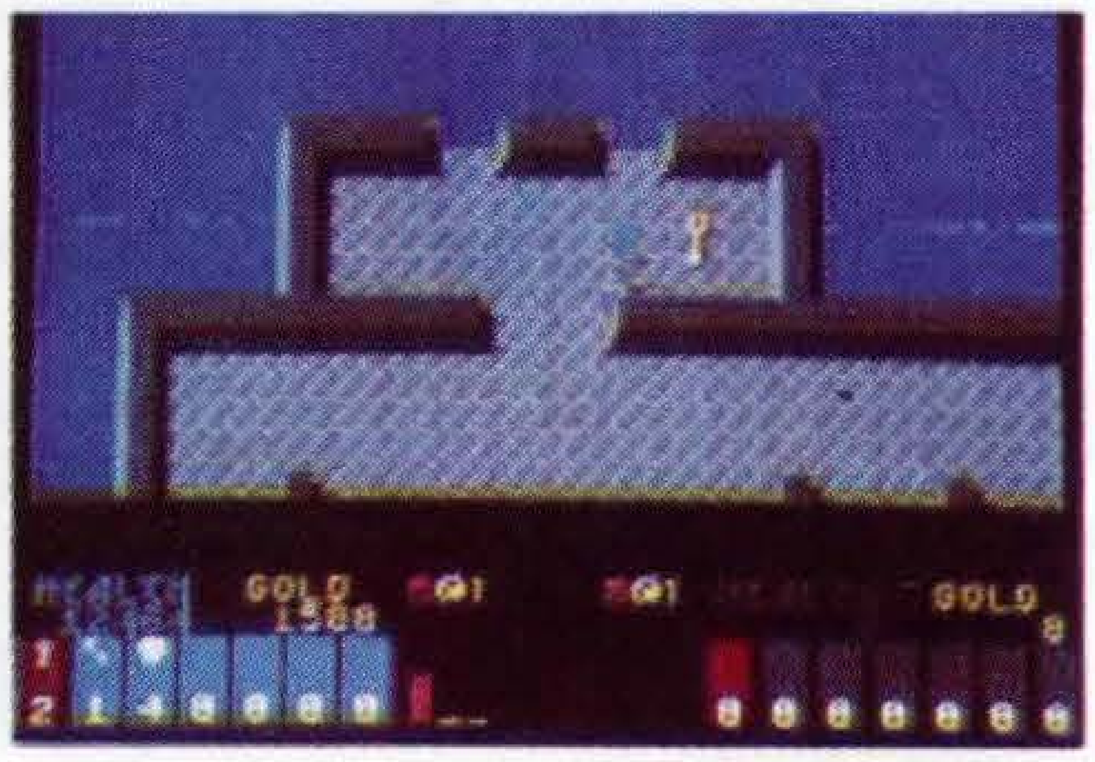
Uno o due giocatori affrontano il male in una scena stile Gauntlet

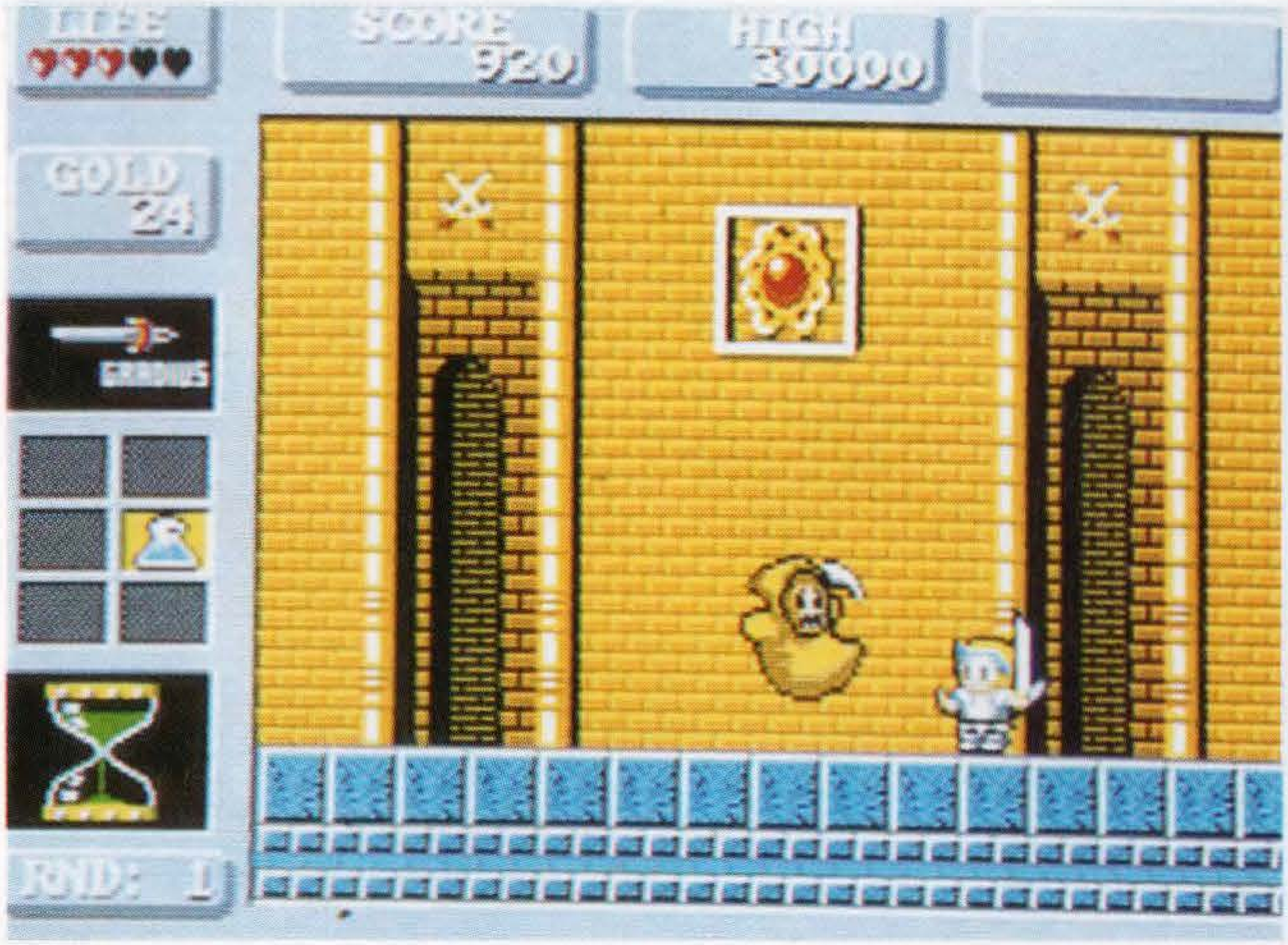
portare, interpretare i codici segreti o gestire delle leve che aprono passaggi segreti... Numerosissimi messaggi svelano poco a poco gli indizi, l'uso che se ne deve fare ed il momento ideale per utilizzarli. L'angoscia che vi assale progressivamente è straordinaria... La tensione sale senza sosta fino al momento in cui incontrate una delle potenti creature di questo universo. Bisogna allora, in qualche secondo, effettuare manovre precise, frutto di tutte le conoscenze che avrete acquisito nelle sale precedenti. Un esempio: per portare a termine il primo quadro, si tratta di rinviare, grazie ad uno specchio scoperto poco prima, il raggio mortale lanciato dall'avversario. Dovete, a volte, navigare in acque con forte corrente, resistere ai venti in aperta campagna... Tutte queste animazioni sono superbe e sostenute da effetti grafici e sonori molto realistici. Gli appassionati di shoot'em-up "gauntletiani" non resteranno delusi dalla vitalità delle sue scene. Fire King offre un cocktail azione/strategia veramente ben pensato. La gestibilità del gioco è l'ultimo atout che vi vogliamo segnalare. Nessuna sistemazione di dischetti, salvataggi tanto rapidi che efficaci e praticamente nessuna azione tastiera durante la partita, ecco ciò che si definisce un soft "intelligente". Inoltre, Fire King è riservato più ai professionisti dell'avventura che ai dilettanti. In effetti, le istruzioni vi spiegano in tre pagine la strada da seguire per vincere la prima parte del gioco... E' veramente consigliabile se non si vuole ammuffire nel castello! E poi, per finire, la sorpresa dello chef: è possibile lanciare nell'avventura due giocatori simultaneamente ottenendo così il doppio di potenza di tiro, il vantaggio di oggetti trasportati ed... doppia quantità di piccole cellule grigie per risolvere il gran segreto... Vi lasciamo correre dal vostro rivenditore, mentre noi ritorniamo nelle catacombe. Bye!

C.T.

Tipo..............Adventure Animata
Interesse.......................17
Animazione......................☆☆☆☆
Grafica..........................☆☆☆☆☆
Suono.............................☆☆☆☆

In basso le sette tasche del guerriero





Wonderboy ritorna in un gioco d'arcade/adventure

Super Wonderboy in Monster Land

ATARI ST

Padronanza dei movimenti, eccellenti riflessi, precisione, colpo d'occhio e una buona dose d'astuzia, ecco una parte delle qualita' richieste per raggiungere lo scopo previsto.

Activision

E' evidente che Wonderboy in Monster Land è la risposta della Sega ai grandi giochi Nintendo, come Mario Bros o Zelda.
Questa volta, Wonderboy ritorna nel paese delle meraviglie per combattere il drago che se n'è impossessato, alla testa di una armata di mostri. Durante tutti i dodici livelli del programma, dovete superare differenti ostacoli, evitando numerosi aggressori. Basta un colpo di spada ben assestato per liberarvi della maggior parte di loro. In alcune sale, ci sono invece degli avversari ben più pericolosi, che non batterete così facilmente. Quando disporrete d'una somma sufficiente, vi potete fermare a fare shopping: armi magiche molto potenti, o stivali che vi permettono di saltare più in alto. Man mano che progredite nel gioco, i mercanti si fanno sempre più discreti per timore del drago e l'entrata delle boutique è ben nascosta. Altre porte conducono all'ospedale, dove potete curare le ferite recuperando il livello di energia. Nella taverna, se consumate a sufficienza, l'albergatore vi fornirà generosamente preziose informazioni. Non esitate a consultare la chiromante quando la incontrate, vi svelerà una parte del vostro avvenire. Questa versione è fedele al gioco arcade e la grafica davvero gradevole. L'animazione è riuscita e la colonna sonora sostiene bene l'azione. Super Wonderboy in Monster Land farà la gioia di tutti gli appassionati del gioco di piattaforme. Bisogna possedere buoni riflessi per sopravvivere e poi, se desiderate realizzare un buon punteggio, bisogna assolutamente cercare i numerosissimi bonus che sono dissimulati in ogni settore. Più ricco del primo programma, questo secondo episodio della serie vi farà passare ottimi momenti.

M.B.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Nota

Questo programma entusiasma particolarmente il mio amico. Interesse largamente giustificato dalla ricchezza di astuzie che cela questo soft. Si può tuttavia lamentare l'utilizzazione di una grafica naif un po' standardizzata tipica delle console nipponiche. Da notare inoltre che sembra ci siano problemi di compatibilità con la serie STE.

Mad Max

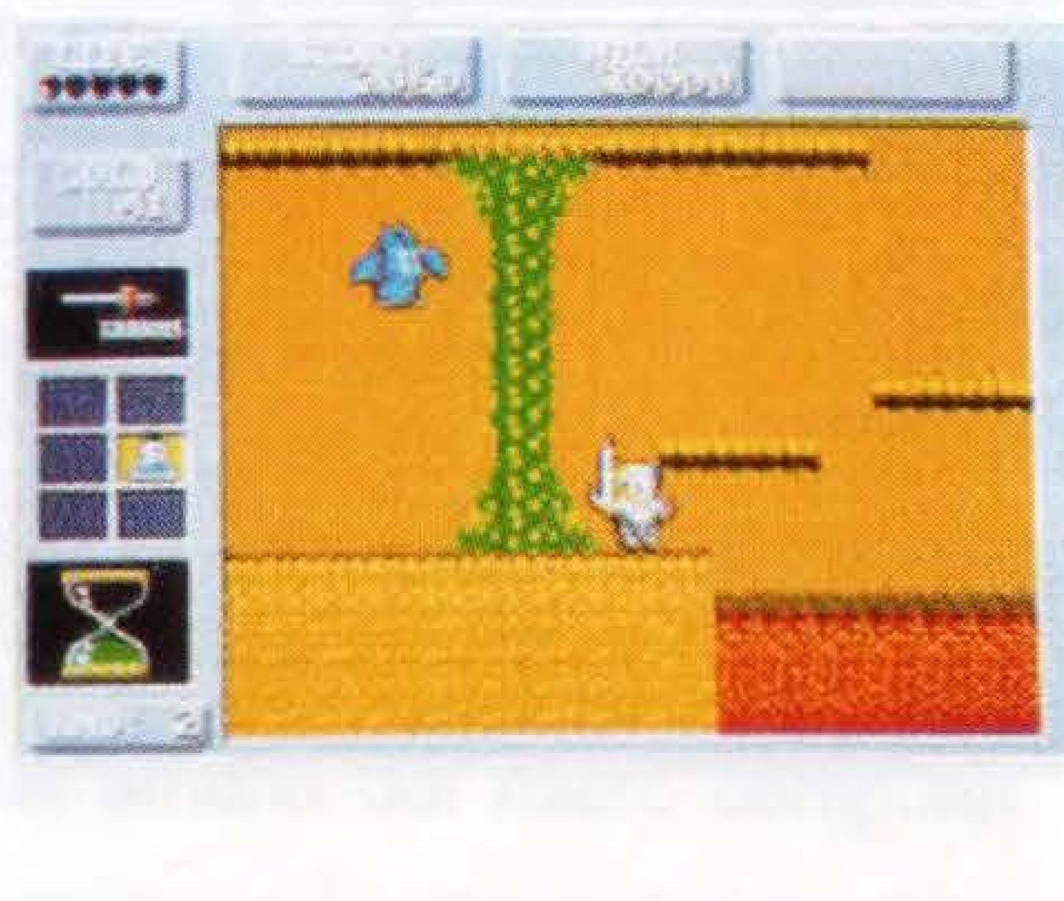
Wonderboy sotto le palme

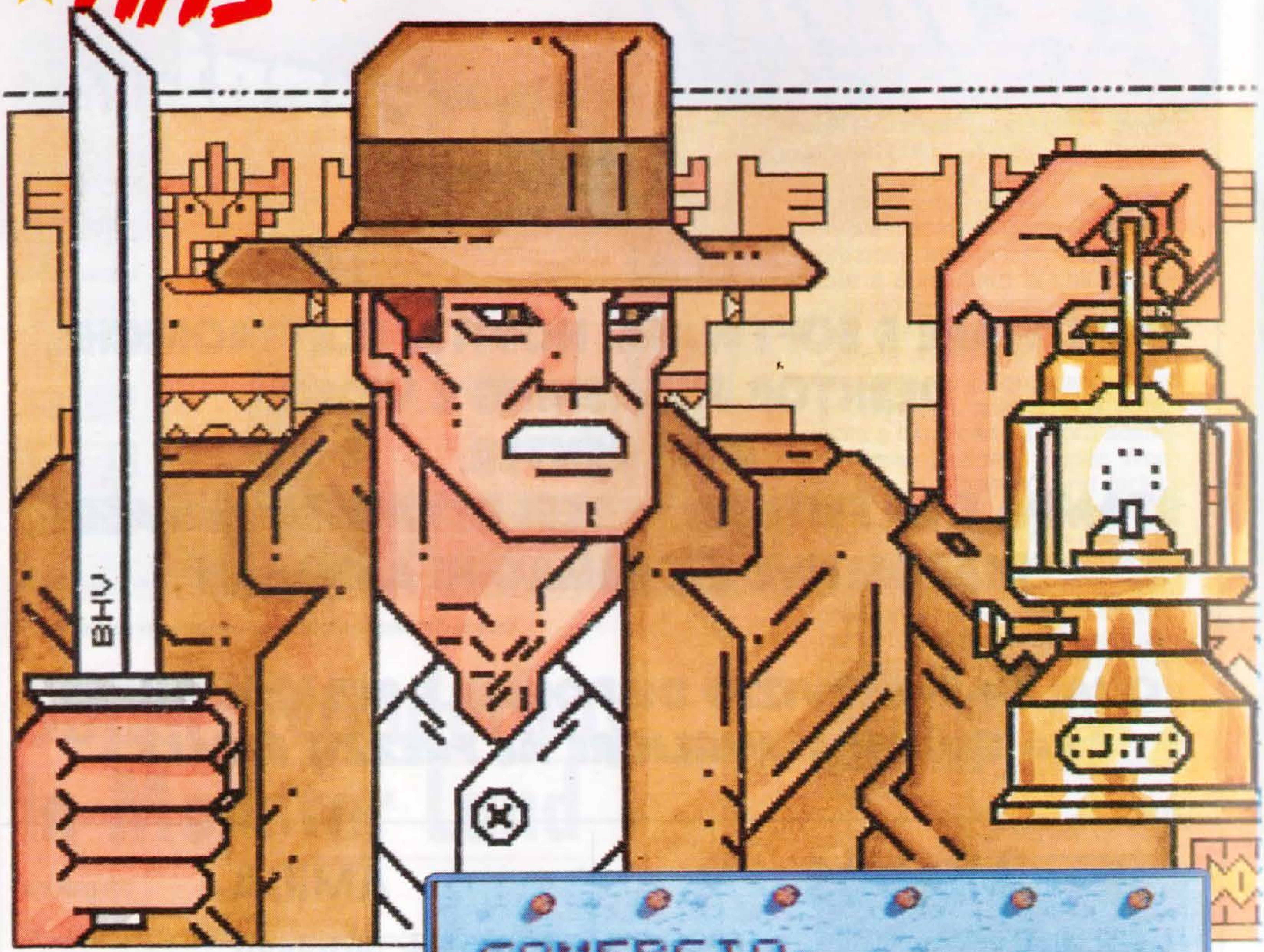


I nemici sono molto vicini



Piattaforme sospese sopra la lava







Combattimento fra archeologi concorrenti sulla pista del feticcio maya

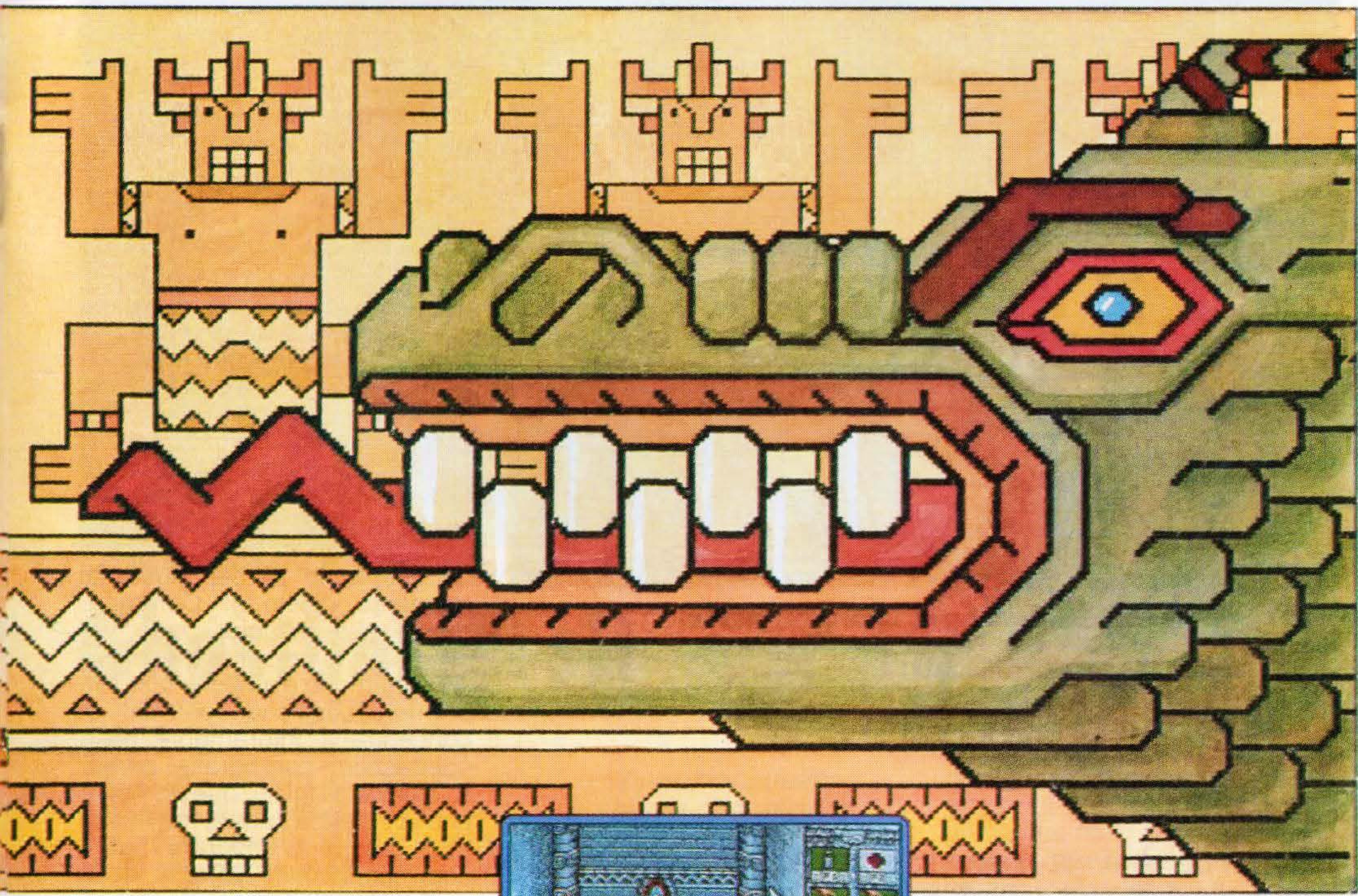
Fetiche Maya

ATARI ST

Sull'esempio di Indiana Jones, esplorate le antiche città maya in cerca d'un misterioso feticcio!

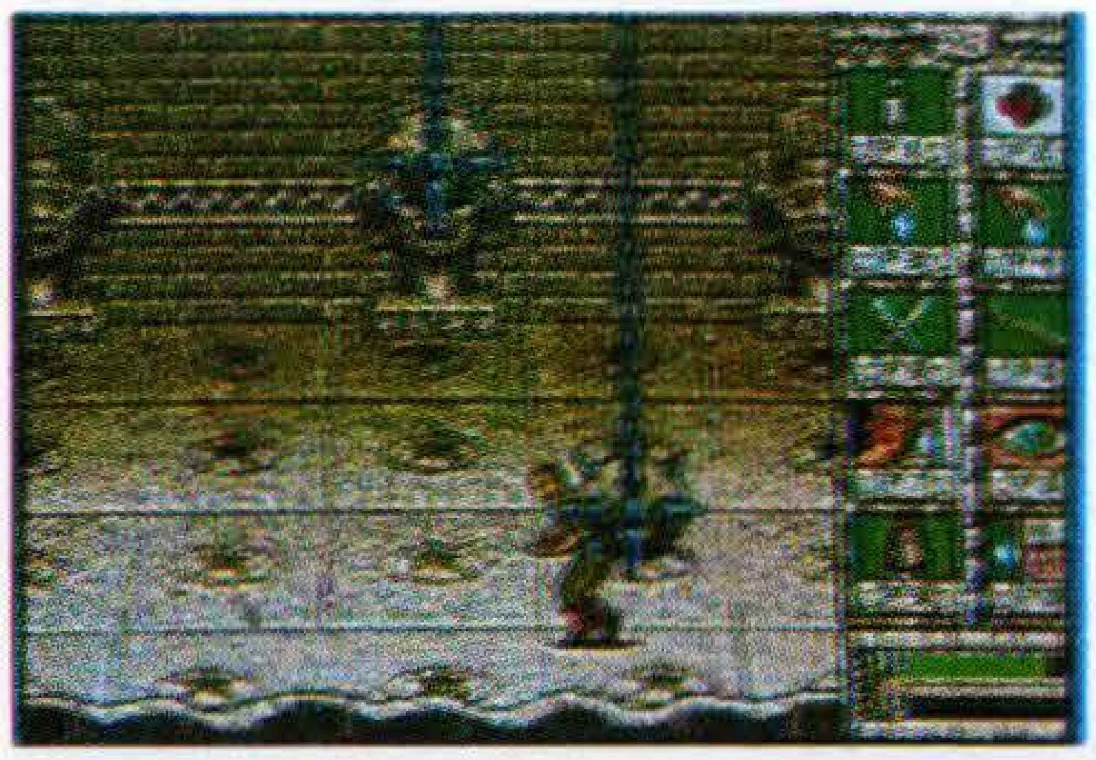
Silmaris. Creaz.: Claude Cazenave e Louis-Maria Rocques; grafica: Jean-Christophe Cartier, Yves Pierog e Valerie Vasseur; musica: Bruno Blanchet.

Il corpo del celebre archeologo Edward Halifax è stato scoperto nella giungla messicana e sul suo cadavere è stata trovata una pergamena maya che rivela l'esistenza dl un misterioso feticcio. Nei panni di Michael Fairbanks, partite per il Messico alla ricerca del feticcio, ma anche l'archeologo Orlik Karloff è pronto a tutto per impadronirsi di questo prezioso oggetto, chiave del favoloso tesoro dei Maya. Non dimenticate comunque di fermarvi nei villaggi che incontrate nel corso dell'avventura, dove scoprirete alcuni oggetti, indispensabili al successo della vostra impresa, che otterrete dagli indigeni in cambio di merci per loro introvabili .Fate il rifornimento di carburante: una panne nel bel mezzo della giungla sarà



fatale. Questo gioco d'avventura presenta delle scene di azione che ravvivano l'interesse del gioco. All'inizio, passate parecchio tempo al volante della vostra 4X4 sulle piste che attraversano la giungla dove, se non starete attenti, potete cadere in fondo a un burrone. Quando incrociate il vostro antagonista, non ponentevi troppi problemi: basterà qualche pugno ben assestato per metterlo in fuga. I serpenti che vagano intorno alle città sono ben più pericolosi. Un morso vi farà perdere energia,

Trappole pericolose nella città maya





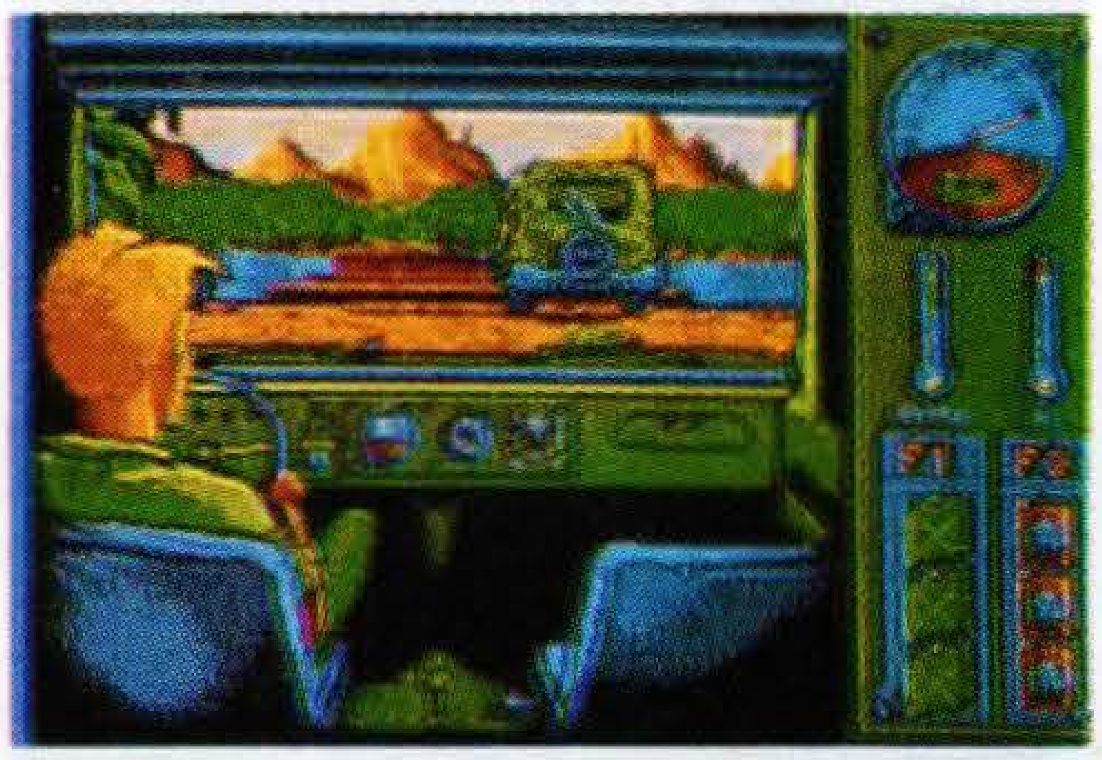
Numerosi enigmi da risolvere

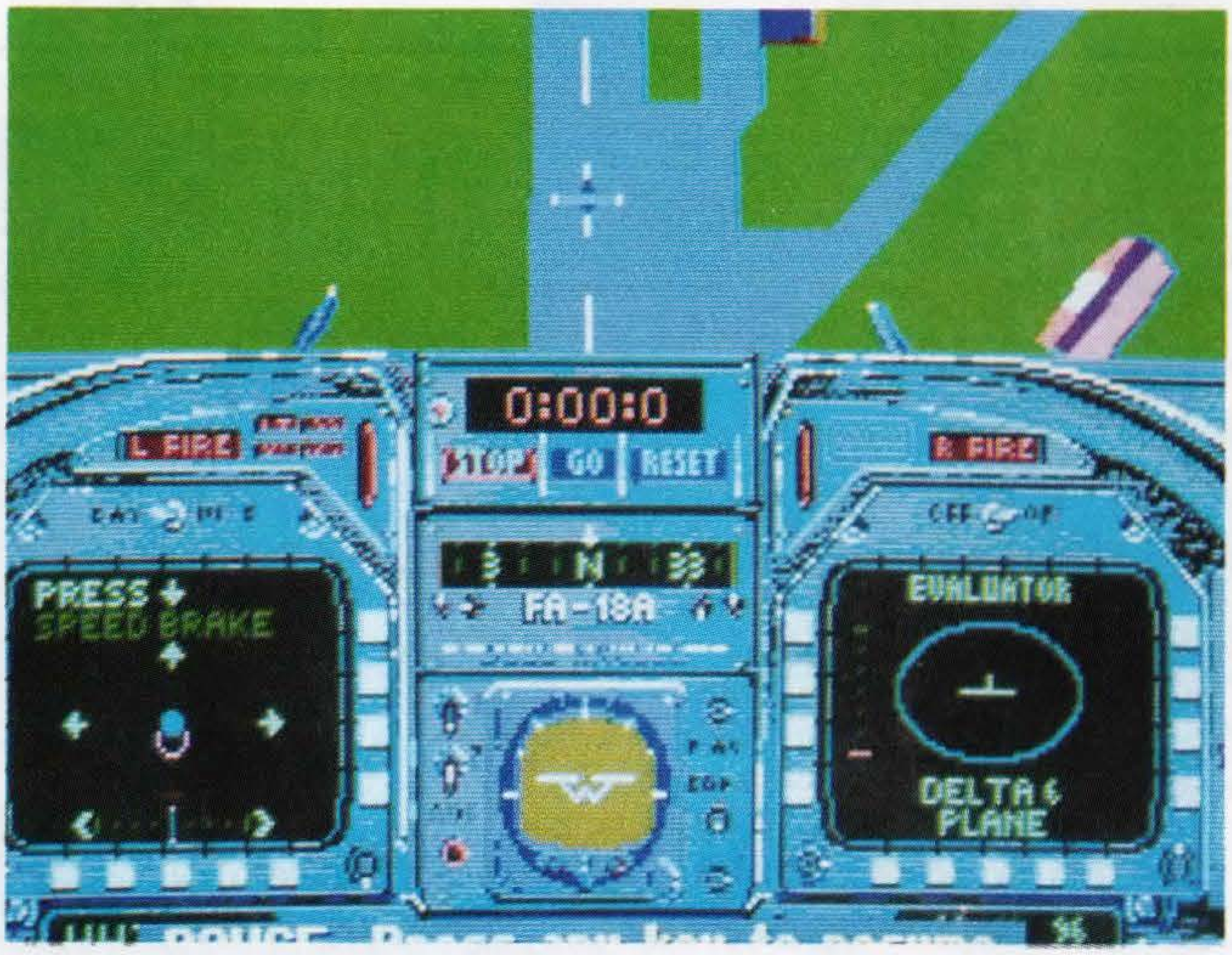
parecchi morsi la vita, a meno che non abbiate il tempo di prendere l'antidoto giusto. Alcune sale celano trappole mortali che supererete solo disponendo delle necessarie informazioni. Fetiche Maya presenta un armonioso melange adventure/azione. Si passa costantemente dall'una all'altra, senza che ciò appaia artificioso, come sovente capita per personaggi di questo tipo. Gli enigmi sono sufficientemente complessi perché non se ne viene a capo rapidamente, tanto più che non si dispone che d'un salvataggio per città. Le scene di combattimento non sono particolarmente appassionanti, ma gli spostamenti in 4X4 sono molto riusciti. La grafica è gradevole, ma può dispiacere un po' la povertà della colonna sonora che però non influisce sullo svolgimento. Il gioco è gestito interamente dal joystick, e ciò procura una gran facilità d'utilizzazione.

 E.F.

Tipo	*Adventure*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Non mancate il ponte: sarebbe la fine!





Attenti siete sopra la pista di atterraggio... fate bella figura!

Blue Angels

PC - AMIGA - ST

E' da un po' di tempo a questa parte che non passa anno senza che due o tre aerei si schiantino sulla folla durante dei meeting di volo acrobatico. Rivivete queste "gradevole sensazione" con Blue Angels"!
Ecco lo slogan (forse un po' strano) promozionale nel quale avete inciampato.

Accolade
Anche se questo slogan potrebbe scioccare più di una persona, resta sempre il fatto che è un riflesso della dura realtà delle vostre prime evoluzioni con questo simulatore di volo acrobatico. In effetti, se cercherete dall'inizio di effettuare un "delta loop" in compagnia di cinque dei vostri compagni aviatori, rischierete di diventare un mucchietto di cenere centinaia di metri più in basso, ma a rischiare con voi potrebbero essere anche ignari spettatori. Meglio, perciò, che siate pazienti e vi alleniate a bordo di un simulatore (essere all'interno di un simulatore corrisponde ad aver visto e provato tutto!), per poi ripetere le figure con l'aiuto del computer di bordo che vi indica molto precisamente e in diretta i comandi da azionare, senza per questo rischiare di rimetterci la pelle in azioni casuali.
Se non seguirete alla lettera le istruzioni che vi verranno date, sentirete chiaramente una voce digitalizzata (è la prima volta che ciò accade su un PC, che sia terrorizzato anche lui?) gridare: "Break! Break!". Niente a che vedere con una lezione di smurf data da Sydney, il breaker della televisione, questo grido strano vi annuncia semplicemente che avete "strafatto" e mette fine alla fase di allenamento.
Potrete rivedere le vostre performance, seguire in 3D il tracciato del vostro volo e compararlo alle curve perfette della figura che avete tentato di eseguire (per i debuttanti, le parole giuste al momento giusto...). Contrariamente alla maggior parte dei simulatori di volo, i comandi qui si riassumono a qualche tasto da premere, cosa che vi permette di concentrarvi interamente sulle spettacolari coreografie aeree. E' difficile all'inizio, questo non è che la classica carota, ma riuscirete presto a imparare figure così spettacolari come il "delta vertical break con sei planate" a compensare le vostre fatiche. Voi e i vostri compagni piloti potrete allora presentarvi davanti alla folla entusiasta durante uno show aereo a fianco dei kamikaze giapponesi che al vostro confronto sembreranno dei timidi autisti di auto tamponate!!
 A.C.

Tipo............Sim. volo Acrobatico
Interesse..........................17
Animazione..................☆☆☆☆☆☆
Grafica...........................☆☆☆☆☆
Suono.............................☆☆☆☆☆

Aerei in manovra di addestramento



Volete fare parte dei piloti acrobatici?



Imparate ad usare bene gli strumenti





La statua della libertà percorre Brodway verso il museo dell'arte

GhostbustersII

AMIGA

Fantasmi, spettri, ectoplasmi, spiriti e apparizioni dello stesso stampo frequentano questo software che appare, sorpresa!, quasi contemporaneamente all'uscita del film dallo stesso titolo. Buona caccia!

Activision. Programmazione: Colin Reed, Stefan Ufnowski, Andrew Oliver; Philip Oliver e Paul Baker; grafica: Steve Green; musica: Uncle Art.

Come già per Indiana Jones o Batman, anche l'uscita del film Ghostbusters II doveva essere seguita dalla pubblicazione di un gioco. Dobbiamo questo programma alla Activision, che firma così il suo terzo soft dedicato ai Ghostbusters. Infatti, dopo l'uscita del primo film, la firma inglese aveva realizzato un gioco che ottenne un importante successo su 8 bit. L'anno scorso questo editore pubblicò The Real Ghostbusters, versione di un gioco arcade che s'ispirava ad un cartone animato molto popolare negli Stati Uniti. L'azione del nuovo episodio comincia quando voi discendete nelle fogne sospesi ad una corda. Dovete oscillare da destra a sinistra al fine di recuperare i diversi elementi di un'arma antifantasma. Questa discesa è particolarmente rischiosa perché ogni specie d'ectoplasma vi attacca senza tregua. La più pericolosa di tutti è un'enorme mano che si impegna coscienziosamente a segare la corda cui siete sospesi. Per resistere a questi attacchi, bisogna assolutamente gestire l'oscillazione della corda, perché alcuni elementi sono difficilmente accessibili. In seguito, dovete guidare la statua della libertà attraverso Broadway, fino all'entrata del Museo dell'arte. Questa scena è piuttosto delirante, ma l'azione non è particolarmente originale. Si tratta d'uno shoot'em-up nel quale dovete distruggere orde di fantasmi. Tuttavia, la sfera di fuoco che vi permette di tirare si controlla in modo piuttosto inusuale e ciò arricchisce l'azione. Una volta arrivati al museo, dovete far scendere i quattro Ghostbusters lungo una corda. Questo non è molto difficile, ma se non state in guardia i vostri uomini rischiano di schiantarsi al suolo. Una volta in basso, passate da un uomo all'altro a volontà ed è l'inizio d'una folle corsa-inseguimento. Dovete recuperare il bambino la cui energia è utilizzata dal fantasma che sta tornando in vita. E quando costui si materializza, dovete trovare il mezzo di distruggerlo prima che esso si impossessi di tutta la città. Ghostbusters II è un programma avvincente, che non manca di originalità. Le differenti scene sono sufficientemente variate per mantenere l'interesse del gioco. La realizzazione è soddisfacente, con una buona grafica ed immagini del film che appaiono fra le sequenze. Inoltre, fa piacere ritrovare l'eccellente musica di Ghostbusters.

 C.T.

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	✩✩✩✩
Grafica	✩✩✩✩✩
Suono	✩✩✩✩✩

I ghostbusters all'interno del museo



Il fantasma si materializza...



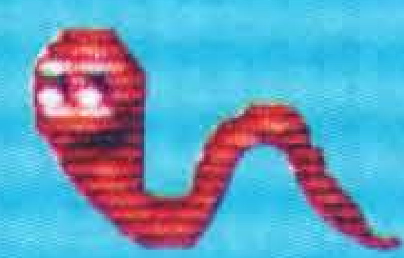
... carpendo l'energia del bimbo



DYNAMIC DEBUGGER™

L'ULTIMO RITROVATO NEL CAMPO DEGLI INSETTICIDI!











DISTRUGGILI PRIMA CHE DISTRUGGANO TE!

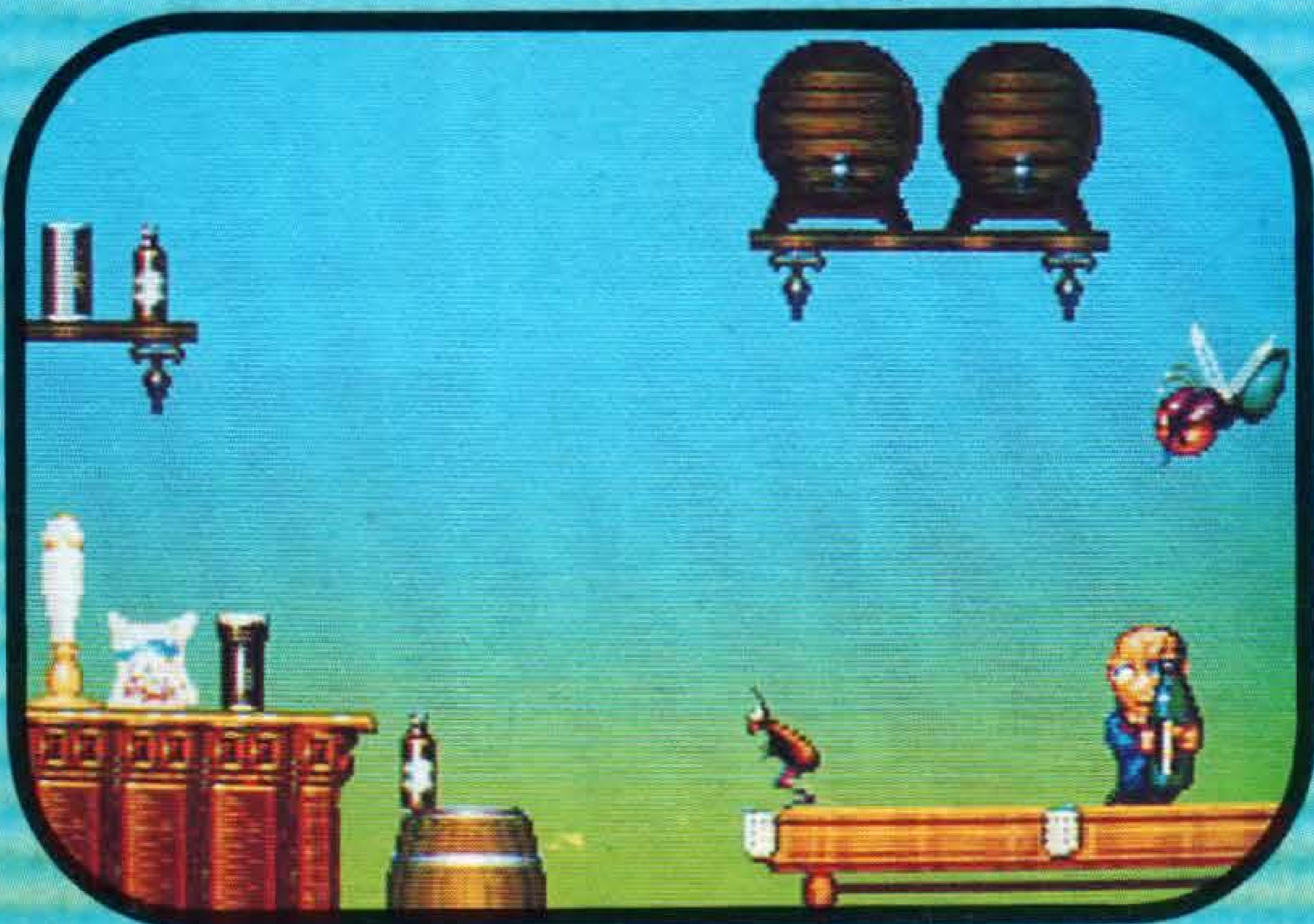
Armato di potentissimi insetticidi devi farti strada attraverso 10 mondi infestati da orripilanti insetti!



Ti stupirai di fronte a grafiche incredibili con più di 4000 colori sullo schermo !



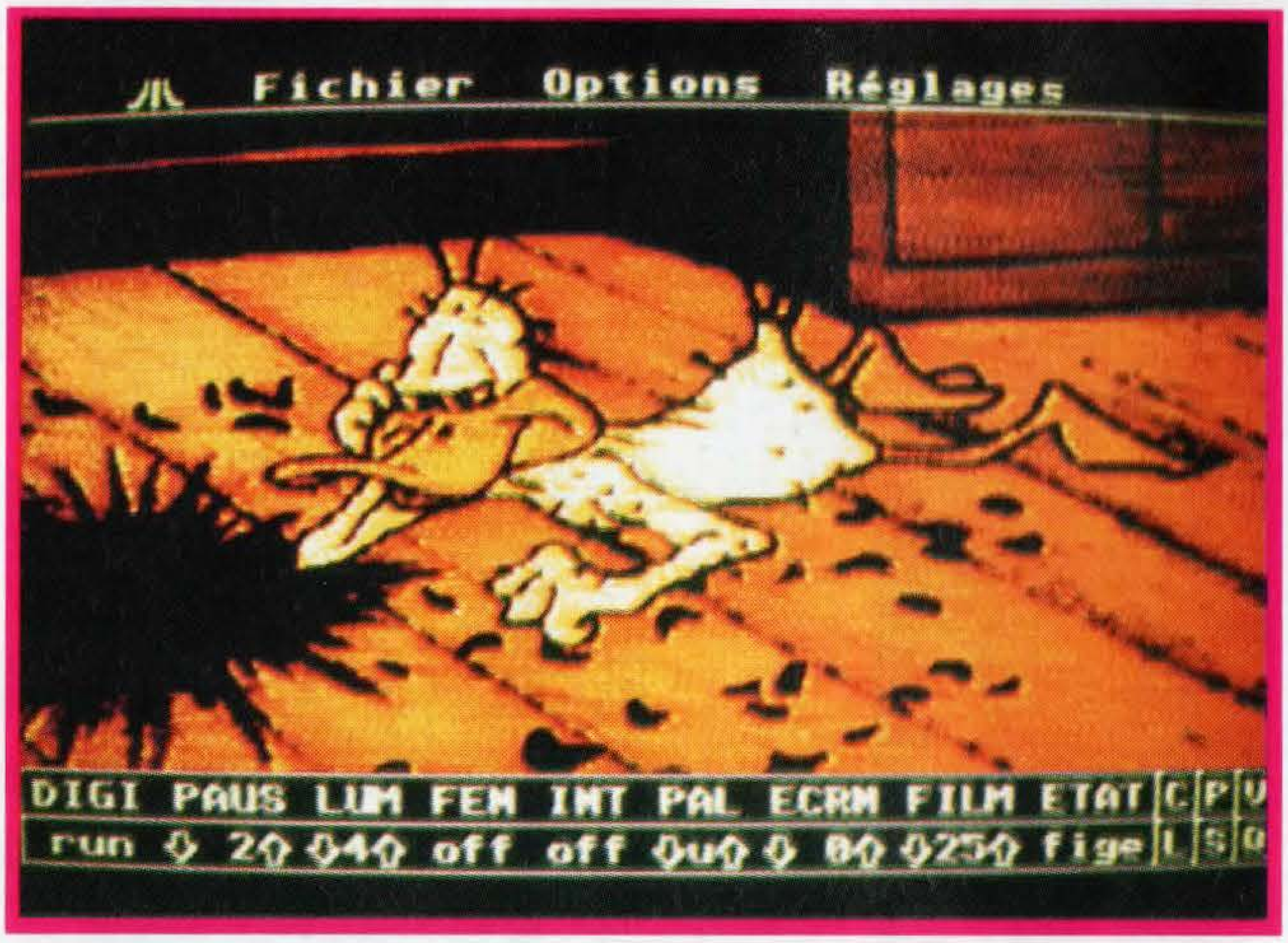




SCREENSHOTS DALLA VERSIONE AMIGA

PRESTO DISPONIBILE

PER AMIGA

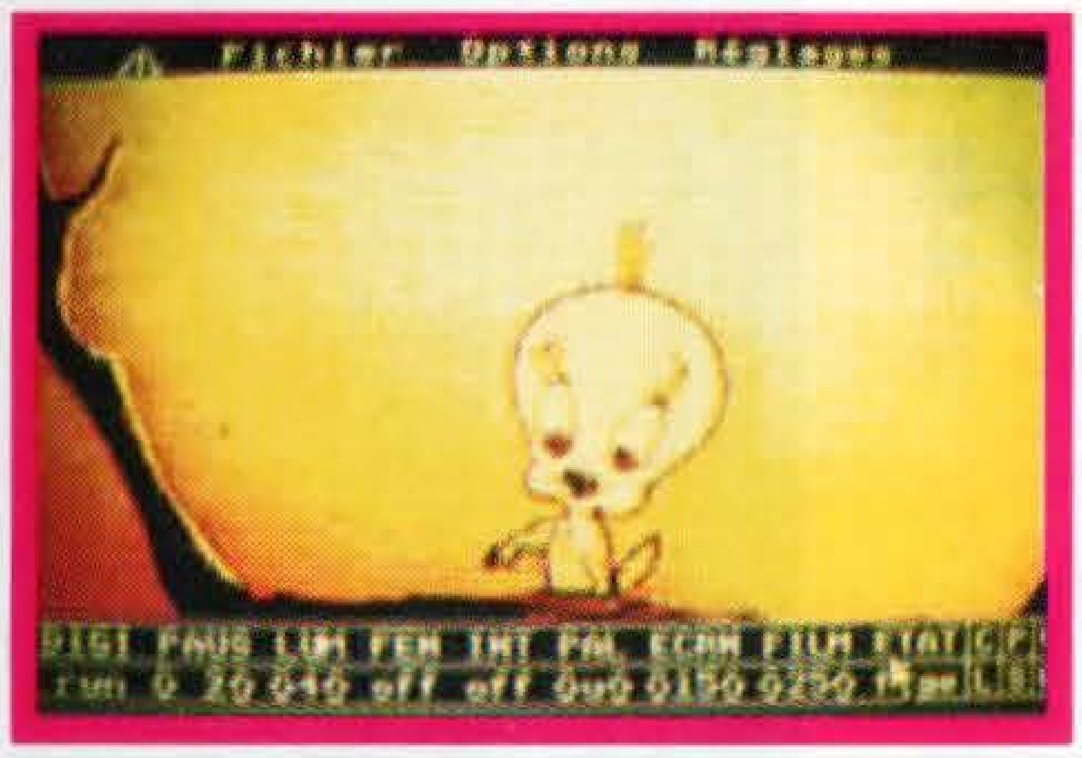


Immagini tratte da un disegno animato partendo da un videoregistratore

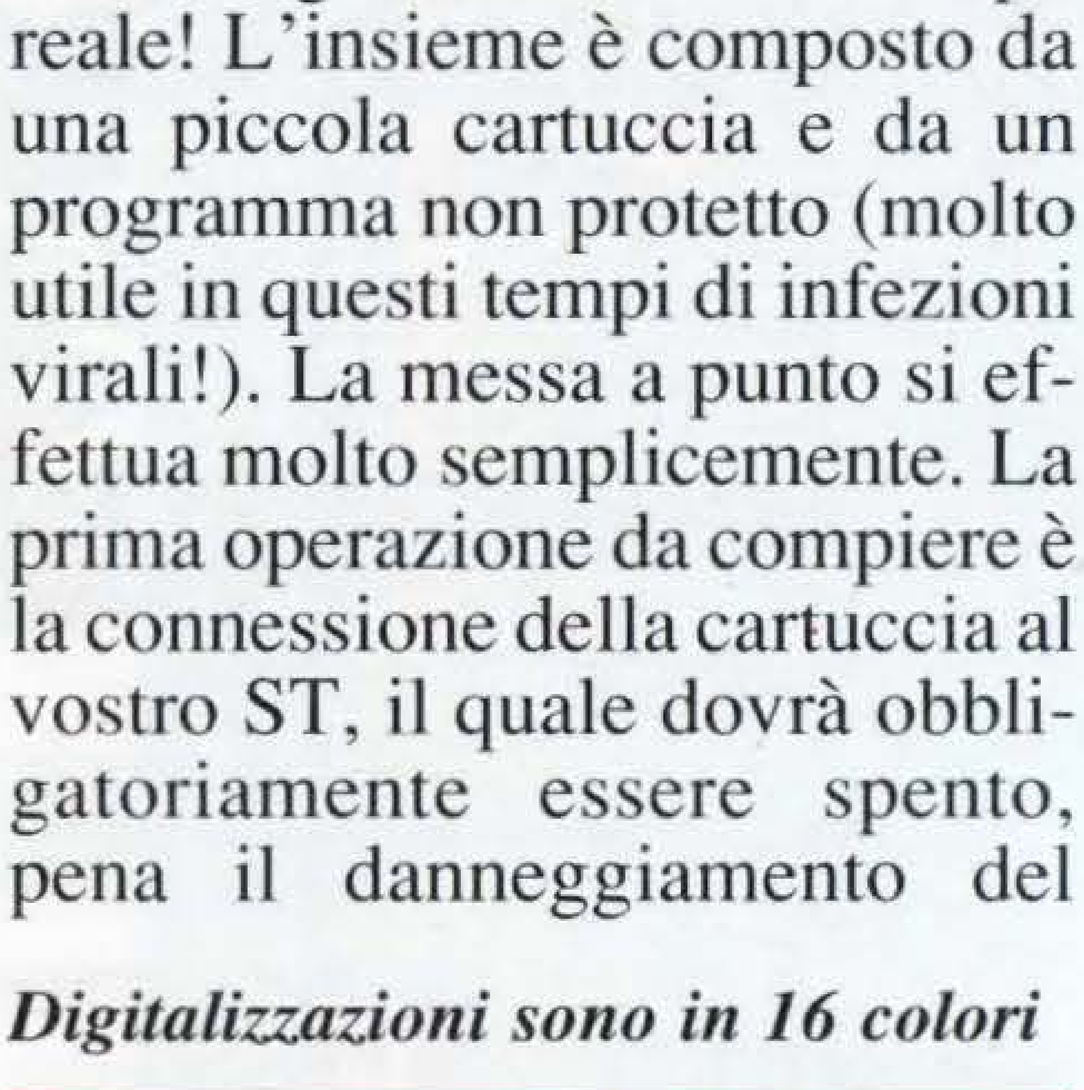
Vidi ST

Una piccola, semplice cassetta che fa diventare il vostro ST una sorgente video: con essa si spalanca davanti a voi il mondo dell'immagine! La sola scoperta delle sue possibilità vi occuperà parecchie ore.

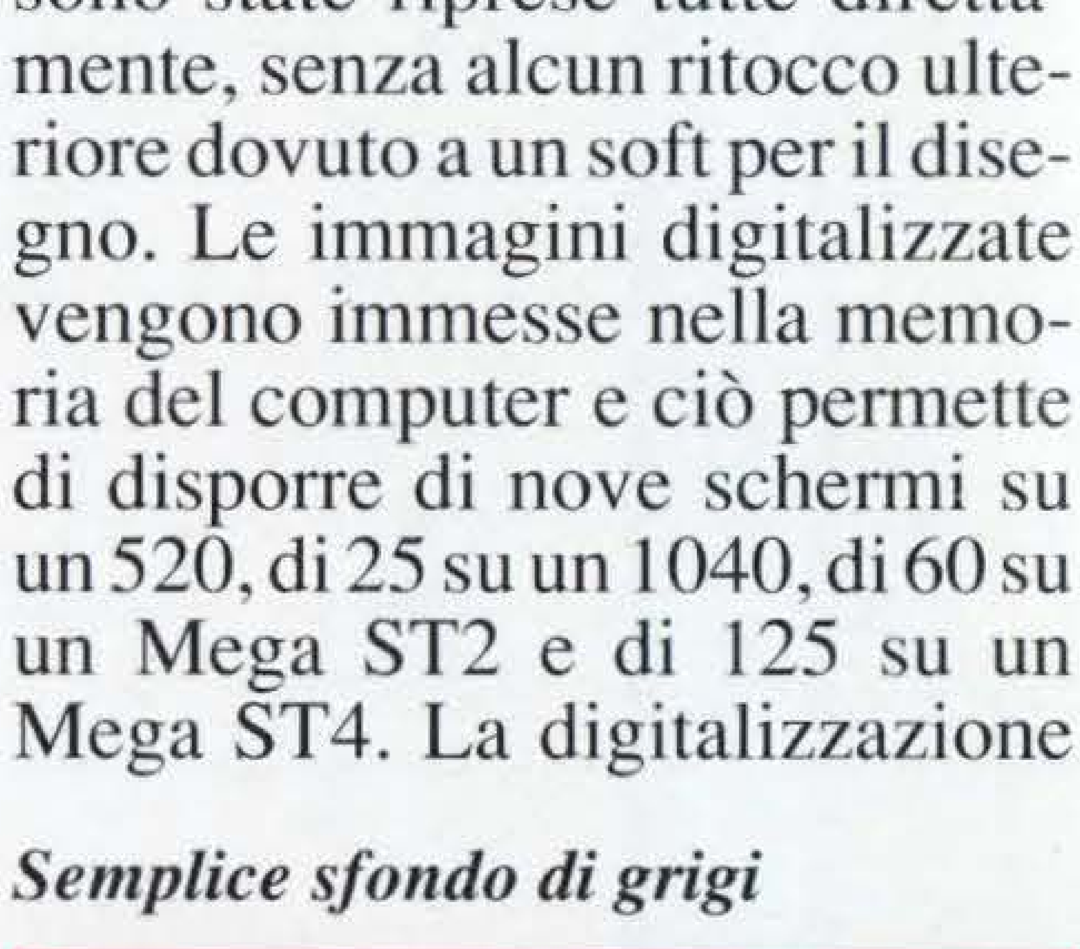
Human Technologies ci propone un nuovo digitalizzatore video particolarmente interessante, poiché è il primo che consente una digitalizzazione in tempo reale! L'insieme è composto da una piccola cartuccia e da un programma non protetto (molto utile in questi tempi di infezioni virali!). La messa a punto si effettua molto semplicemente. La prima operazione da compiere è la connessione della cartuccia al vostro ST, il quale dovrà obbligatoriamente essere spento, pena il danneggiamento del computer o della stessa cartuccia. Collegate subito con l'aiuto di un cavo Cinch-Cinch (attenzione, non è in dotazione l'uscita video di una cinepresa, di un monitor, di un videoregistratore oppure di un televisore) utilizzando in questo caso un cavo adatto all'entrata video della cartuccia. Non vi resta a questo punto che lanciare il programma. Il programma è sotto GEM, vale a dire che troverete la classica barra superiore di menu scorrevoli, completata da una barra inferiore di parametri che permettono di regolare le differenti opzioni del digitalizzatore. Tutto è gestito in modo piacevole e facile, con doppia funzione; la tastiera svolge le principali funzioni. Il programma lavora sia in bassa che in alta risolùzione (con logicamente, una migliore qualità in questo caso). La prima cosa da fare è regolare la luminosità e il contrasto dell'immagine; a questo punto parte la digitalizzazione. Non resta che regolare il pulsante di regolazione del contrasto sulla cartuccia e scegliere la luminosità direttamente dal programa. Si può ottenere una regolazione più fine della luminosità grazie al potenziometro corrispondente della cartuccia. Un altro potenziometro permette un aggiustamento molto fine del tempo di digitalizzazione al fine di evitare degli sfocamenti dell'immagine in caso di aumento della temperatura. Coloro che possiedono un monitor che accetta i 60 Hz potranno beneficiare di un'immagine a schermo pieno. Resterete stupefatti nel vedere la scena digitalizzata in tempo reale (25 immagini al secondo) scorrere nello schermo del vostro ST. Il risultato è più che corretto, come potete constatare dalle foto. Queste sono state riprese tutte direttamente, senza alcun ritocco ulteriore dovuto a un soft per il disegno. Le immagini digitalizzate vengono immesse nella memoria del computer e ciò permette di disporre di nove schermi su un 520, di 25 su un 1040, di 60 su un Mega ST2 e di 125 su un Mega ST4. La digitalizzazione



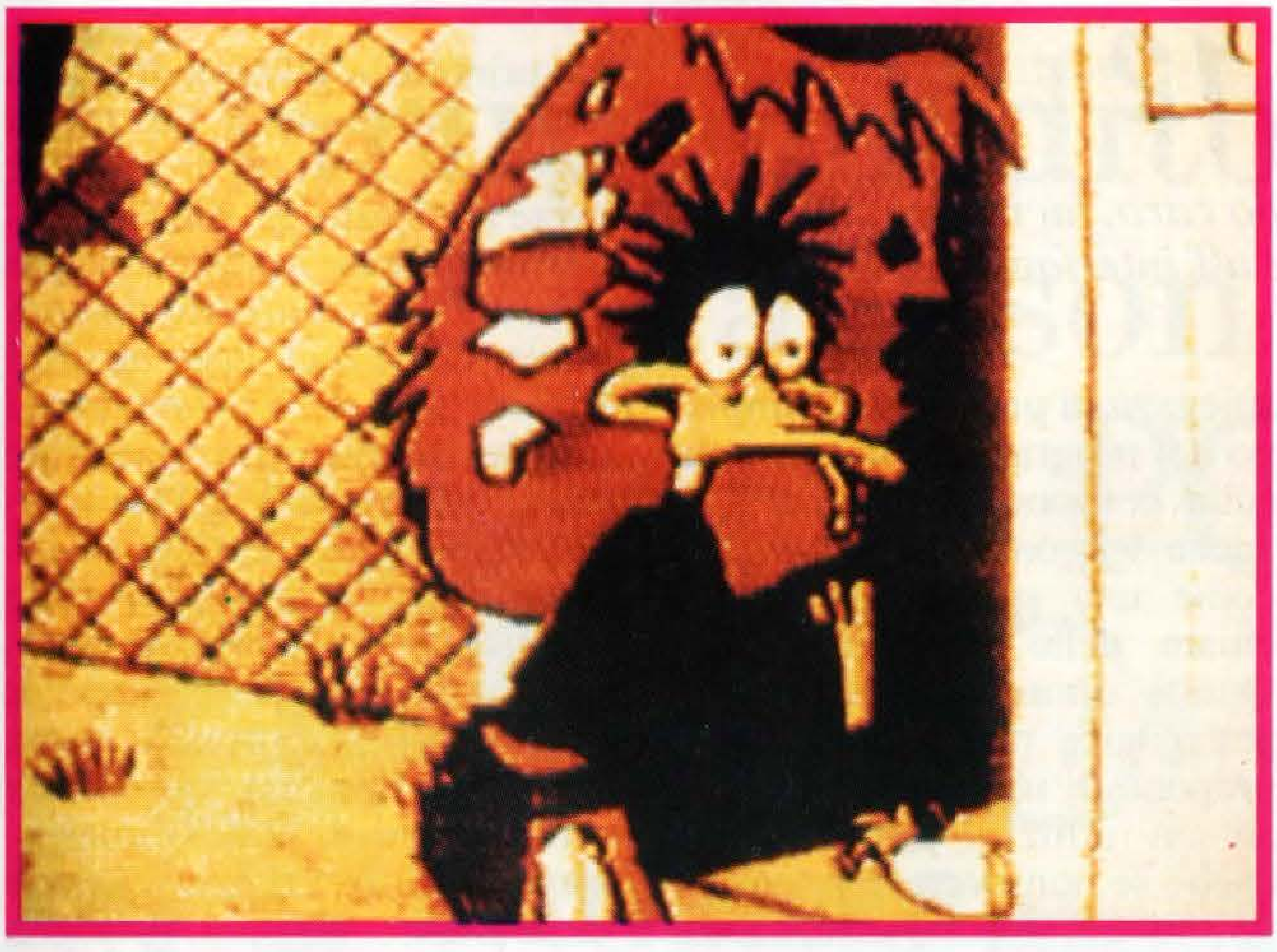
Fondino in color arancio



Digitalizzazioni sono in 16 colori



Semplice sfondo di grigi



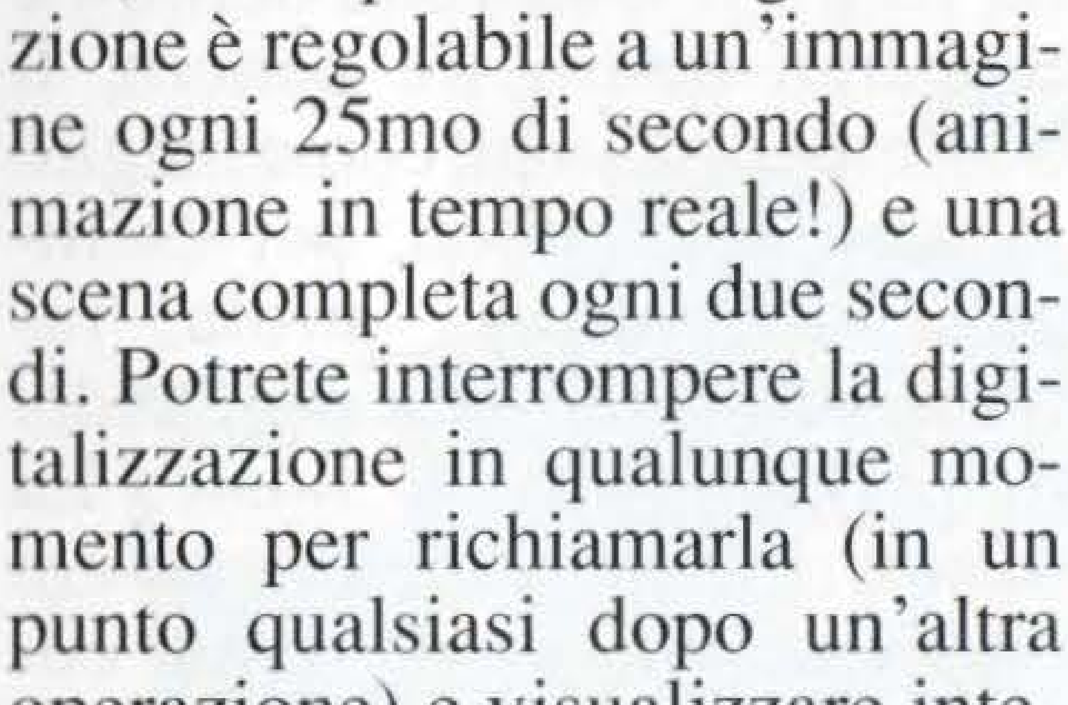
Le immagini del film sono recuperate in tempo reale

può essere effettuata in due modi: nel primo modo "uno" verrà digitalizzato una sola immagine per volta, e nel modo "run" che utilizza tutta la memoria disponibile. Per quest'ultimo, la frequenza di digitalizzazione è regolabile a un'immagine ogni 25mo di secondo (animazione in tempo reale!) e una scena completa ogni due secondi. Potrete interrompere la digitalizzazione in qualunque momento per richiamarla (in un punto qualsiasi dopo un'altra operazione) e visualizzare integralmente le immagini captate, sia sotto forma di tavole comprensive di 16 immagini ridotte, sia, infine, in modo animato regolando lo scorrimento delle stesse a velocità a vostra scelta. Se desiderate salvare una o più immagini impostate precedentemente, è sufficiente modificare lo stato dello schermo corrispondente da libero a statico. Un certo numero di opzioni complementari vi permettono di ottenere i risultati desiderati. A questo punto potete scegliere tra un modo "compresso" che riproduce integralmente l'immagine di partenza con una leggera deformazione, oppure in modo che rispetti le proporzioni delle immagini video, ma questo provoca una leggera perdita d'immagine in alto e in basso, con possibilità di sistemare la porzione verticale di questa immagine. Disponete di una scelta di nove colori sfumati, alcuni dei quali si adattano meglio di altri a certi tipi di immagine. Niente, comunque, vi impedisce di crearne altri di vostro gradimento e di caricarli in seguito. Potete definire una finestra e scegliere di digitalizzare all'interno o all'esterno della stessa, sfortunatamente solo nel modo "uno". Se desiderate modificare successivamente le immagini, può essere utile sapere che si può ridurre la gamma dei grigi in 8, 4 o addirittura 2, in modo da poter inserire altri colori. Una opzione particolare consente l'interruzione temporanea di una digitalizzazione in lavorazione per inserire un'immagine fissa, utilizzabile, ad esempio, per filmare il pubblico o inserire la pubblicità di un prodotto. Disponete, inoltre, di un pressa-carta e di un copia-incolla per lavorare con le immagini. Il programma propone altri due modi ulteriori di visualizzazione: un modo animazione che fa sfilare tutte le immagini "libere" alla frequenza desiderata e un modo "carosello" che realizza un diaporama sulle immagini "statiche". Per salvare le immagini si può far ricorso ai formati Neo, Degas o GEM e questo vi consentirà di rilavorare le immagini con, praticamente, tutti i soft di disegno esistenti. A questo proposito, è increscioso che un programma di questo genere non disponga di una opzione automatica per salvare le sequenze di immagini, infatti, avrebbe permesso di evitare le 125 volte in cui si devono salvare le immagini memorizzate nella memoria di 1 Mega su ST4. Vidi ST si interfaccia direttamente con ZZ-Rough e il dischetto fornisce le routine di interfacciamento in linguaggio macchina e in GFA BASIC.

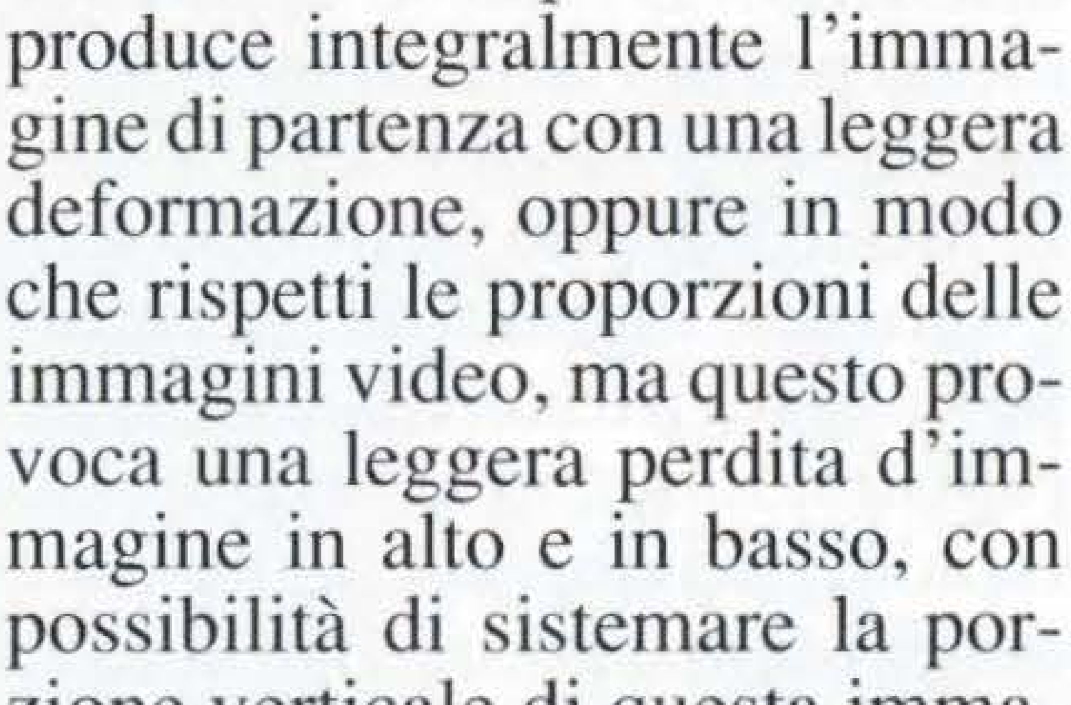
In debito di qualche difetto, minore e trascurabile, Vidi ST è un prodotto molto potente e molto semplice da usare, che rende possibili delle buone realizzazioni e ad un giusto prezzo. Il manuale è chiaro e completo. Una applicazione supplementare (ZZ-Miximage, di cui vi abbiamo già parlato nel numero precedente) offrirà a questo soft la digitalizzazione in 512 colori.

(Human Technologies) A.C.

Ah, se poteste vedere i movimenti...



Un'immagine in grigio a trama



Pro 12

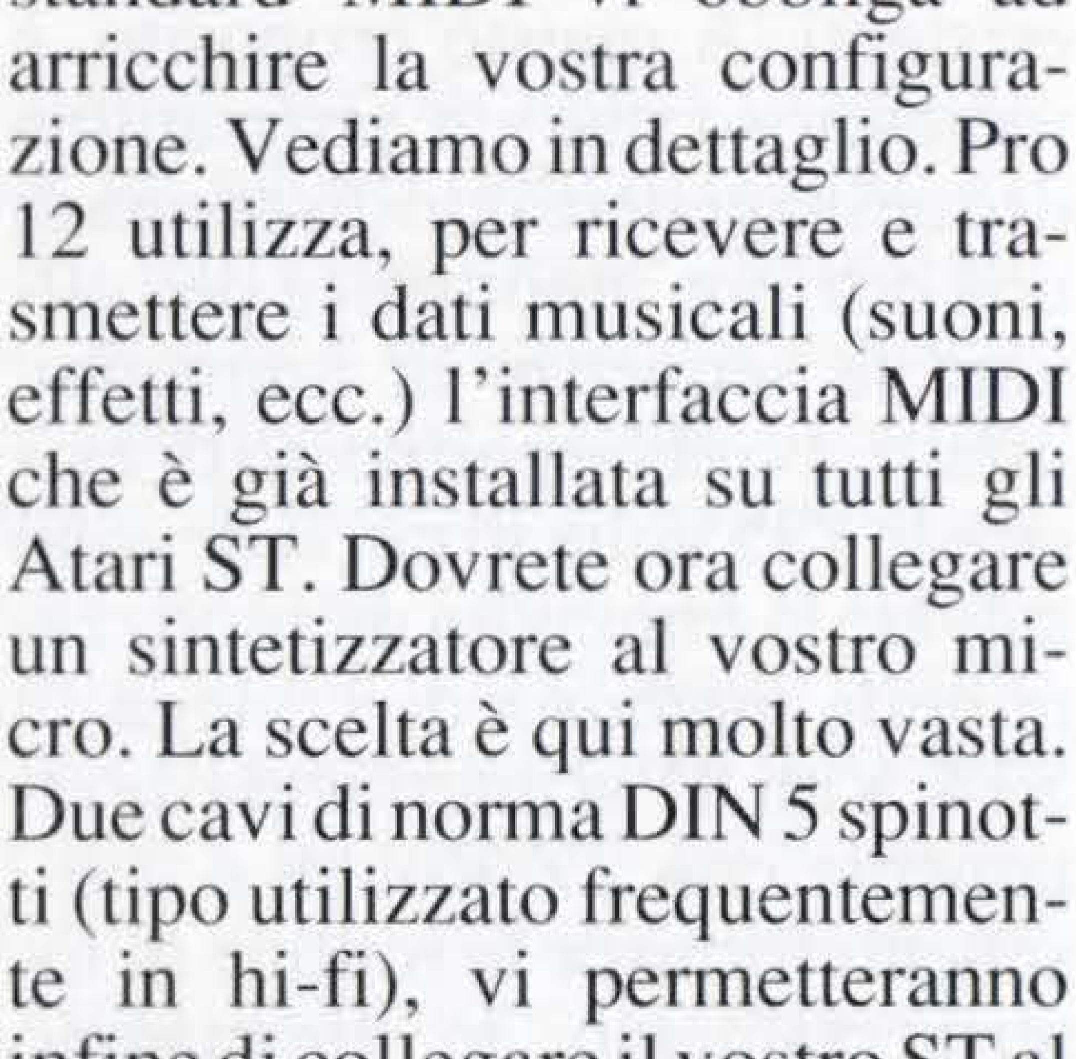
Un buon programma, non troppo caro, facile da apprendere per avvicinarsi alla musica e all'interfaccia MIDI.

Fratello minore del celebre Pro 24, Pro 12 è un sequenziatore MIDI 12 piste, cioè un programma capace di memorizzare i suoni creati su sintetizzatori, un po' alla maniera d'un registratore multipiste. Pro 12 è un programma che trova perfettamente posto in questa rubrica, trattandosi di un soft ad un tempo ricco di possibilità e poco oneroso in rapporto all'insieme dei sequenziatori disponibili sul mercato. Funziona su Atari ST 520 o più, sia in monocromo che a colori. Tuttavia, per utilizzare questo soft e fare in qualche modo il vostro primo passo verso un uso professionale, Pro 12 non basta a se stesso. Utilizzare un tal programma e più in generale lo standard MIDI vi obbliga ad arricchire la vostra configurazione. Vediamo in dettaglio. Pro 12 utilizza, per ricevere e trasmettere i dati musicali (suoni, effetti, ecc.) l'interfaccia MIDI che è già installata su tutti gli Atari ST. Dovrete ora collegare un sintetizzatore al vostro micro. La scelta è qui molto vasta. Due cavi di norma DIN 5 spinotti (tipo utilizzato frequentemente in hi-fi), vi permetteranno infine di collegare il vostro ST al sintetizzatore, a sua volta unito ad un amplificatore, ad una catena hi-fi, ecc., per l'ascolto. Il manuale comporta, oltre alle spiegazioni proprie per l'impiego del programma, un capitolo sulla gestione dei dischetti ed anche del computer stesso, così come una spiegazione molto chiara dello standard MIDI. Questo dimostra la vocazione pedagogica di Pro 12, che si propone di iniziarvi veramente ad un utilizzo professionale, anche se non avete mai toccato un sintetizzatore. Questa accessibilità si ritrova sul quadro principale del soft. Lo schermo apre diverse finestre ed una mezza dozzina di menu rotanti. Gestito al mouse, il programma non pone alcun problema quando si tratta di caricare le canzoni di dimostrazione disponibili sul dischetto. E non c'è miglior modo per avviarsi all'apprendimento. Con l'aiuto del cursore, il musicista può agire sui dati essenziali: regolazione del tempo, tasti registratore di lettura, di registrazione, d'avanzamento rapido, ecc. Pro 12 segna pure dei punti in ciò che concerne la regolazione dei canali MIDI (ogni sonorità del vostro sintetizzatore sarà attribuita ad un canale, l'equivalente d'una pista su un registratore).

Stessa cosa per la regolazione del volume di ogni strumento, di trasposizione, di modificazione dell'attacco del suono. Tutto si fa in tempo reale!

Un piccolo difetto appare tuttavia quando si tratta di tagliare/incollare delle parti di pista o pattern. Bisogna lavorare su contatori (come per PRO 24), cioè tagliare in misura 3, in un secondo tempo in misura 6, quarto tempo per esempio... è fastidioso ma solo soft più cari offrono selezioni più visuali. Pro 12 apre, in più del suo schermo principale, due fasi di lavoro molto interessanti. La prima espone lo spartito di ciò che avete registrato. E' allora possibile modificare il pezzo nota per nota o anche comporre passo a passo come nel caso di FM Melody Maker. Si ritrovano qui tutte le manipolazioni classiche: scelta d'una nota al mouse (croma, nera, ecc.) e posizionamento sul rigo. E' anche possibile selezionare su questo quadro, sempre al mouse, un gruppo di note e trasporle, copiarle prima d'iniziare l'ascolto. Il secondo schermo che ci sembra interessante concerne l'organizzazione delle vostre canzoni. Bisogna sottolineare qui un aspetto importante nella concezione di Pro 12. Questo sequenziatore vi permette di dividere una pista in diversi blocchi o pattern. Potete per esempio avere dalla misura 1 alla 5 un'introduzione, poi una strofa da 5 a 13, infine un refrain da 13 a 17. Una volta definiti e registrati questi tre pattern, li dovrete combinare come meglio vi pare, ripetendoli, per esempio: introduzione, strofa, refrain, strofa, refrain e ripresa del motivo d'inizio in finale. La manovra non potrebbe essere più semplice, perché basta copiare al mouse il nome delle sequenze su un quadro. Una pressione sul tasto Play e controllate i risultati della vostra manipolazione! Vi sarà possibile lavorare fuori da questo modo sequenza. Ogni pista sarà allora considerata come un unico pattern, lungo come il pezzo intero.

Molte opzioni, tutte accessibili



Ecco qui l'editing della partizione



Gruppo Editoriale Jackson



Hobby & Home Computer

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

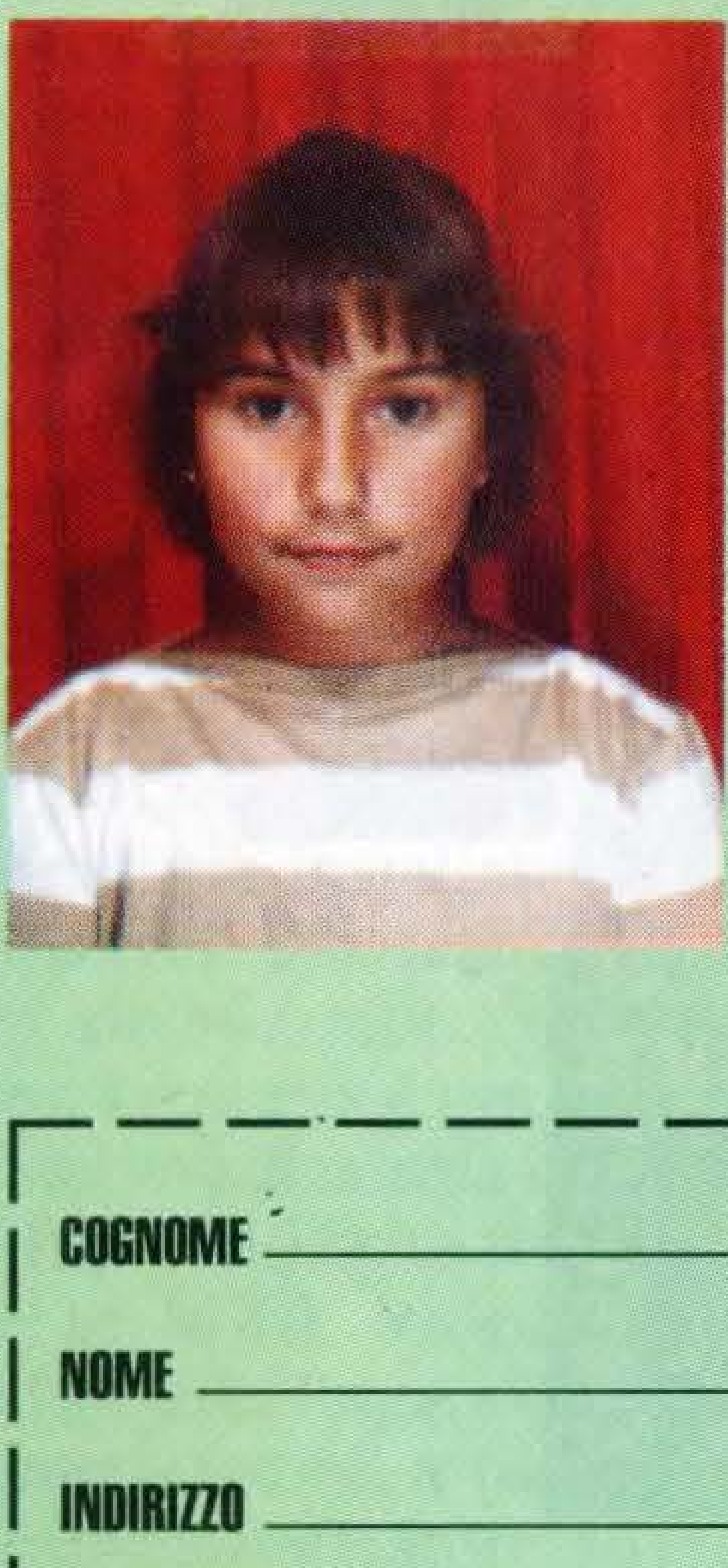
HI-SCORE Gallery

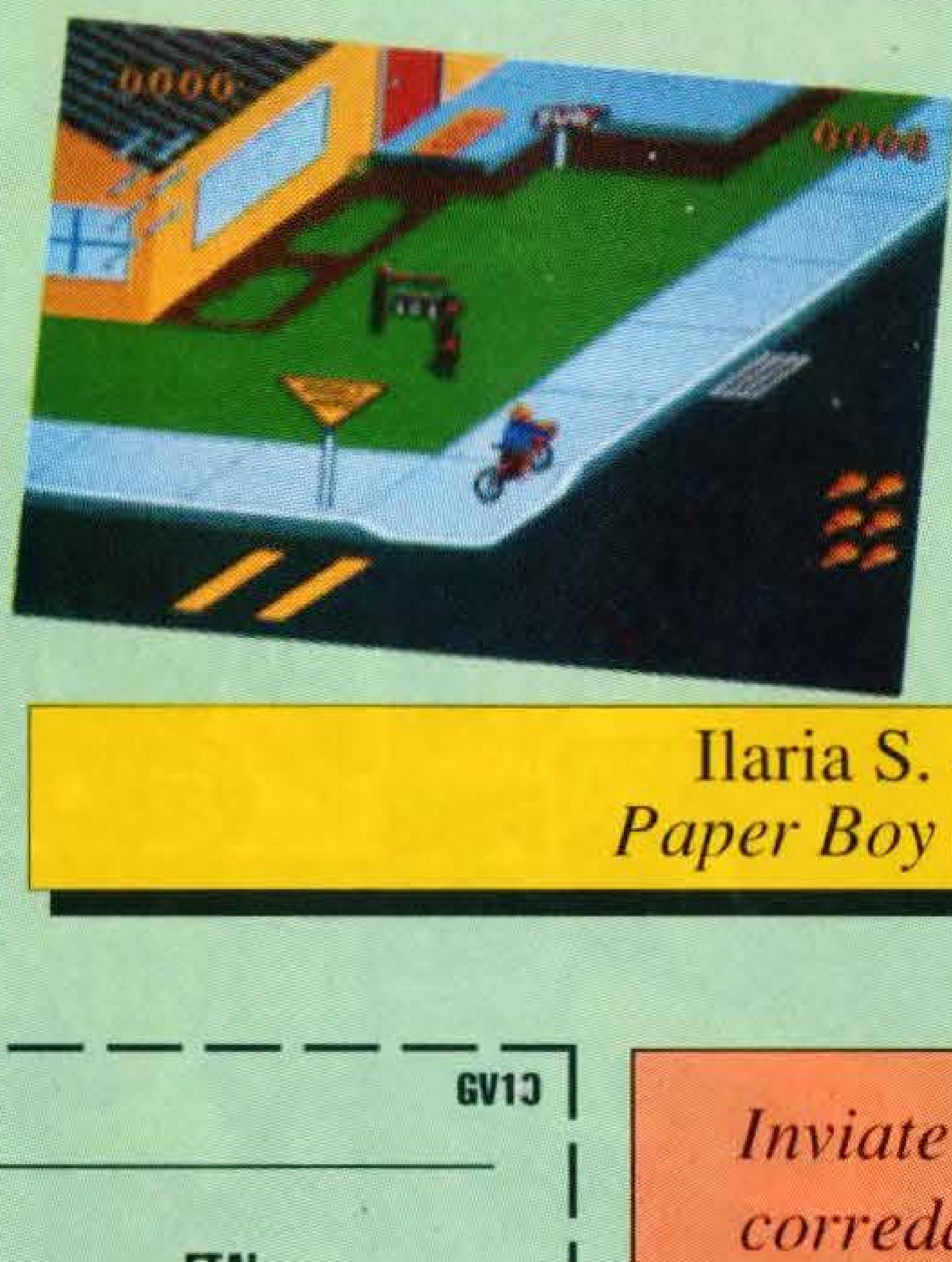






Luca M. - Ciampino (RM)
Dragon's Lair (Amiga) **23400pt**





Ilaria S. - Seriate (BG)
Paper Boy (Amiga) **2650 pt**

GV13

COGNOME ______

NOME ______ ETA' ______

INDIRIZZO ______

CITTA' ______ C.A.P. ______

GIOCO ______

ACQUISTATO DA ______

MACCHINA ______

PUNTEGGIO RECORD ______

NOTE ______

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- ☆ *una vostra foto*
- ☆ *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Action Fighter

ST - CPC - C64 - Amiga - PC



GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-39000

Action Fighter fa parte del genere forse più apprezzato dai virtuosi del joystick, infatti, riflessi e velocità supersonica sono indispensabili per la buona riuscita dell'impresa. Questa conversione per i 16 bit di un hit arcade è davvero riuscita con grande gaudio degli amanti del genere.
Nei panni dell'eroe di turno, vi troverete ai comandi di una moto, un'automobile e di un'astronave e il vostro compito consiste nell'annientare una banda di terroristi agguerriti. I nemici appaiono dietro o davanti a voi mentre raccogliete armi supplementari, bonus di energia, ecc. Lo scrolling verticale di questo shoot'em-up è effettivamente molto fluido. Il controllo dei veicoli è critico ma sempre preciso ed il giocatore apprezzerà la colonna sonora piena di dinamismo, le accelerazioni diaboliche del mezzo, i trampolini, le curve e altri ostacoli, per dirla in breve, la vitalità della partita che è poi essenziale in uno shoot'em-up. Action Fighter è originale e davvero interessante per chi vuole mettersi alla prova. Da non perdere.
(Dischetto Firebird)

Altered Beast

C64 - CPC - Amiga - ST

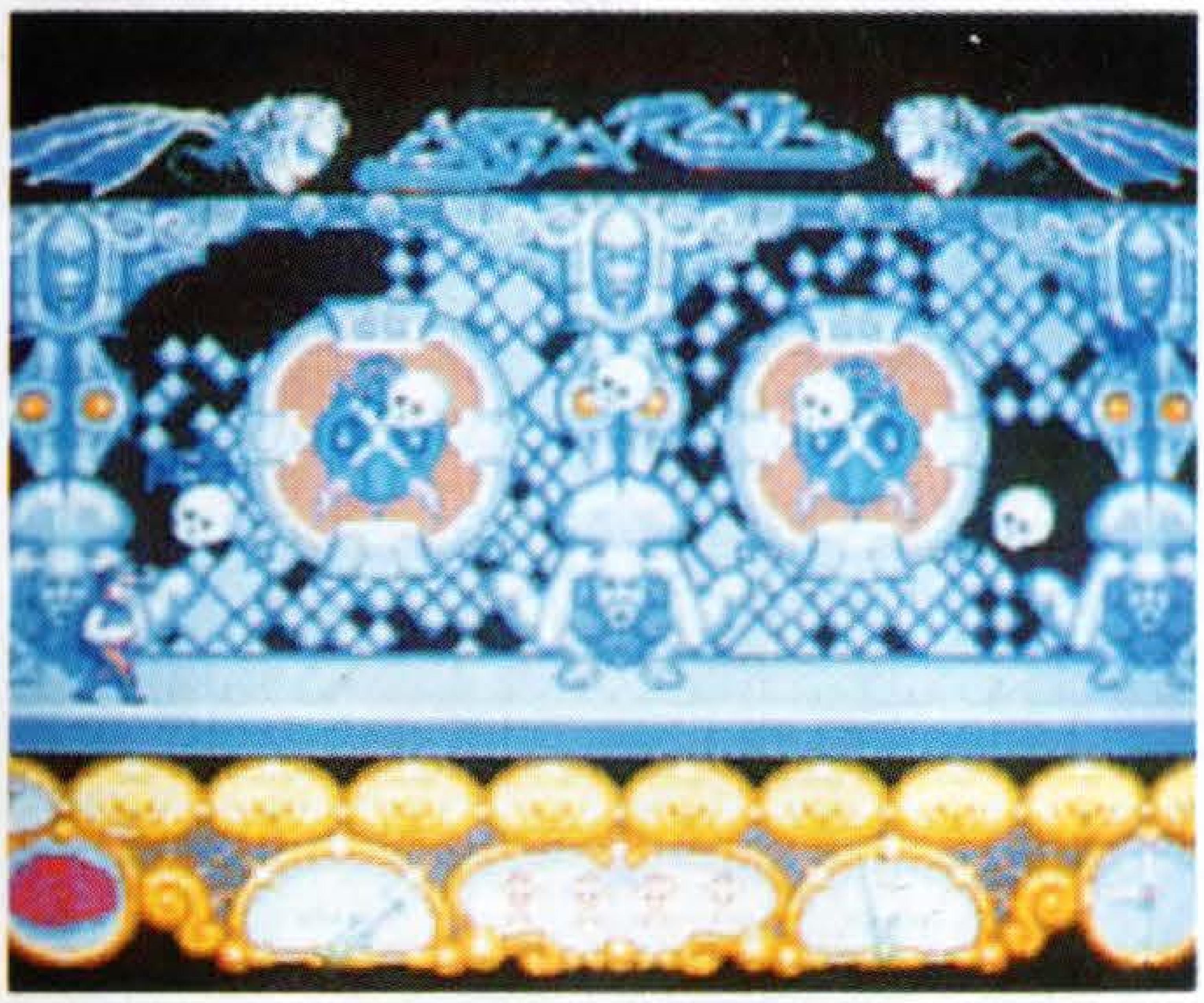


GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000 - 49000

Altered Beast è noto ai possessori della console Sega come uno dei soft più belli in circolazione. L'adattamento su C 64 del videogame più surrealista di questi ultimi mesi mantiene tutte le sue promesse, non deludendo le aspettative dei numerosi possessori di questa macchina. Voi dovete, come sulle versioni 16 bit, riuscire a liberare Atena, la figlia di Zeus, signore e padrone incontrastato di tutte le divinità, dalle grinfie del signore del male che ha osato rapirla. A questo scopo siete stato prelevato dalla vostra tomba e, invece di combattere con i vermi decisi a spolparvi, eccovi proiettato nelle vesti di eroe in panni molto molto speciali: potete trasformarvi in varie creature feroci, anche in lupo mannaro, se le circostanze lo richiedono. La grafica del programma mantiene tutto il suo sprint e la sua efficacia, malgrado le ridotte capacità della macchina che impongono, purtroppo, seri limiti. Le animazioni sono efficaci, in particolare durante i combattimenti a cui dovete far fronte. Lo stesso si può dire per gli effetti sonori, importanti per creare l'ambiente. (Dischetto Sega)

Astaroth

ST - Amiga



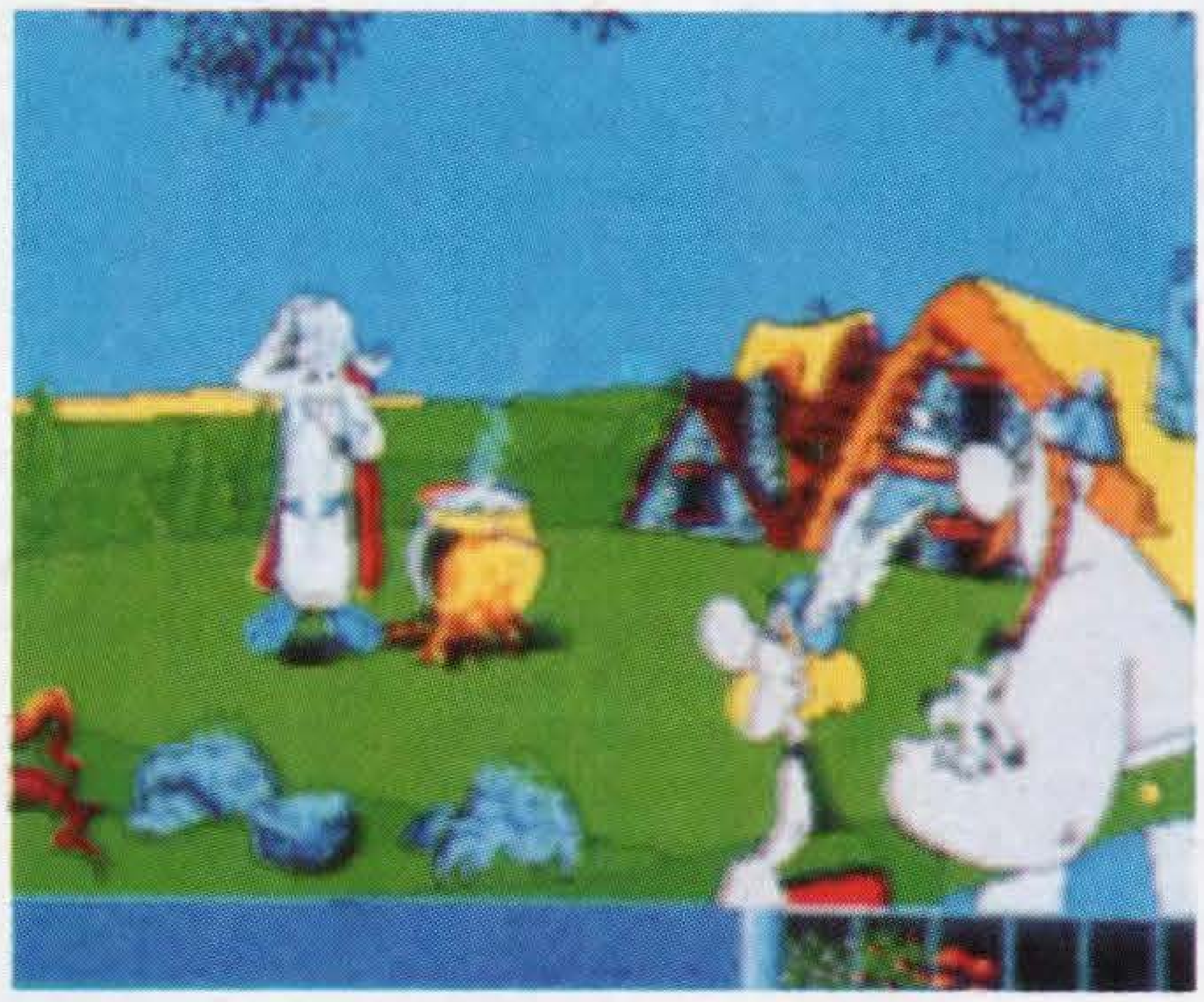
GENERE	ADVENTURE/AZ.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000

In questo soft siete chiamati a lottare contro Astaroth, l'angelo della morte, dove dovrete letteralmente infognarvi in un gigantesco labirinto disseminato di trabocchetti, con mostri vari e trappole temibili che metteranno a dura prova le vostre capacità e prontezza di riflessi.
Se volete avere qualche chance in più, è indispensabile recuperare i nove poteri mentali (di cui potrete poi servirvi durante il vostro cammino) per avere qualche speranza di affrontare vittoriosamente Astaroth nel decisivo duello finale. Questa versione è pressoché identica a quella già vista su Amiga che ci aveva favorevolmente impressionato.
A fare la differenza tra le due versioni è la grafica: assolutamente superiore, con mostri molto ben disegnati e scene molto ricche che vi calano a dovere nell'ambiente. L'animazione di questo programma e' pure di eccellente livello e la colonna sonora combina rumori corretti ed una musica di sottofondo entusiasmante.
(Dischetto Hewson)

Asterix

ST

GENERE	STRAT./AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	



Questa adventure/fumetto punta sulla qualità della grafica veramente ineccepibile. Scenari e personaggi sono molto simili a quelli originali di Uderzo. Asterix deve, in questo game, scoprire gli ingredienti della pozione magica. Per fare ciò egli affronta i Romani, abbatte i cinghiali, gioca a dadi con l'indovino... Molto simpatica sia come presentazione che come gioco, l'avventura rischia tuttavia di stancare i fanatici dell'azione. In effetti, visti i numerosi e begli schermi di gioco e l'animazione precisa dei personaggi, l'avventura si rivela non all'altezza: è un po' troppo monotona e ripetitiva per essere convincente. La caccia al cinghiale è un puro beat-them-up e il gioco con i dadi è una prova dove conta soltanto la fortuna e... se questo va bene ai tipi "Gastone", crea un mucchio di guai agli sfortunati "Paperino". Le prove sono in definitiva troppo semplicistiche: il "caso" Asterix è molto simile a quello del libro della giungla e di Tintin, soft graziosi ma poco ludici a lungo andare, ancora una volta si nota un clone ben distante dall'originale. Peccato! (Dischetto Cocktel Vision/Nathan)

Bankok Knights

Amiga - Spectrum - C64 - CPC - ST

GENERE	COMBATTIMENTO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-49000



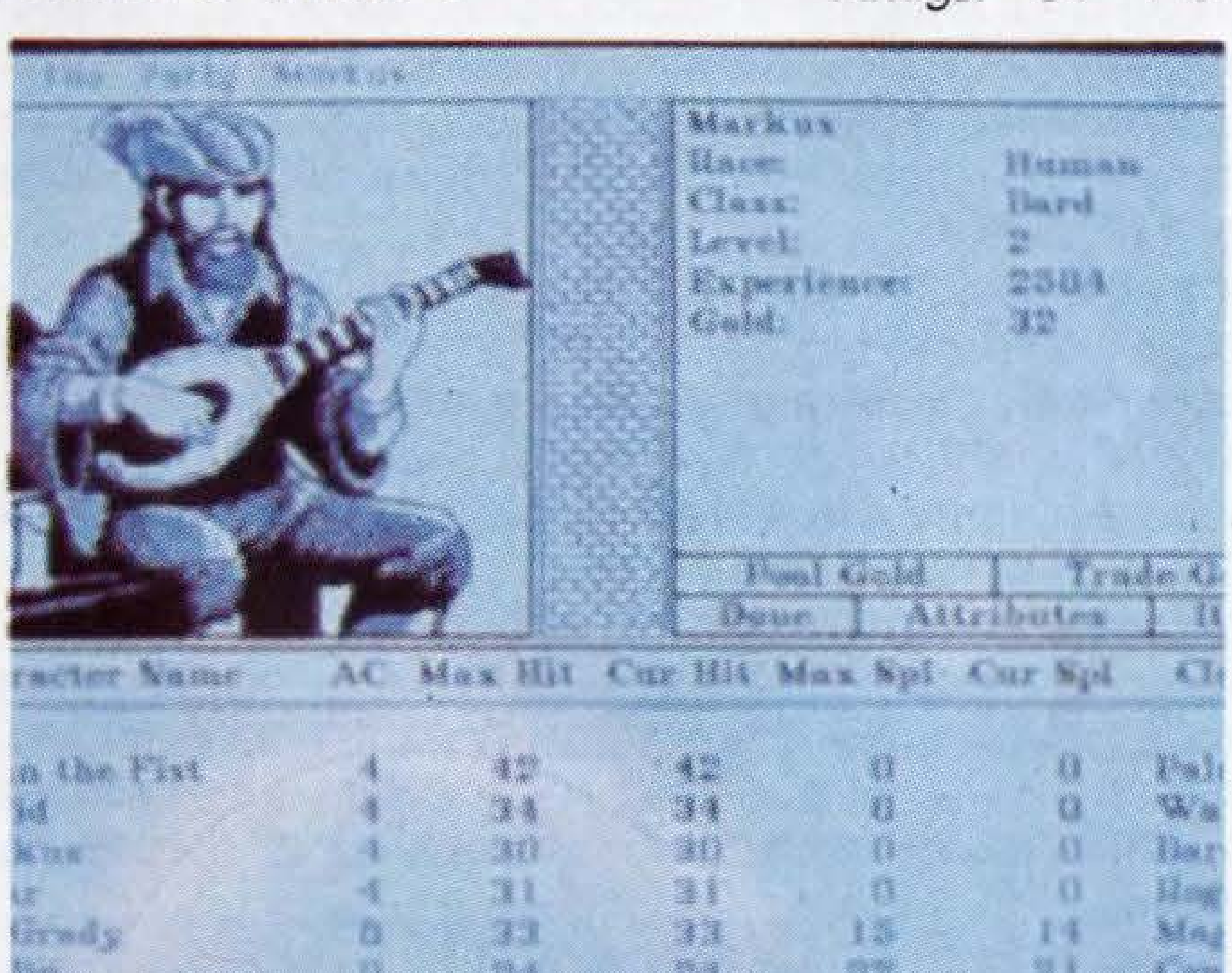
Disponibile già da molto tempo su C 64, Bankok Knights porta su Amiga un gioco rapido e grazioso, ma molto meno convincente di International Karate +, per esempio. Certo, gli sprite sono molto grandi sullo schermo e molto ben disegnati, il che favorisce la visione del combattimento. Essi possono anche spostarsi al suolo in tutte le direzioni, il che non succedeva in IK+. Sfortunatamente, i movimenti sono troppo rapidi e bruschi per essere davvero realistici. E' difficile stimare la portata dei colpi, soprattutto quando si sposta il combattente in avanti o verso il fondo del campo. Colonna sonora a parte, questo programma è nel complesso deludente: non si tratta di un cattivo soft, diciamo solo che esistono titoli migliori di Bankok Knights nella categoria sport di combattimento su 16 bit. (Dischetto System 3)

La versione ST di Bankok Knights 6 molto simile all'Amiga. La colonna sonora rimane efficace su Atari, tuttavia non si tratta del miglior soft di arti marziali. IK+ o Way of Little Dragon sono preferibili.

Bard's Tale I

Mac - Apple II/IIGS - C64 - Amiga - ST - PC

GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000

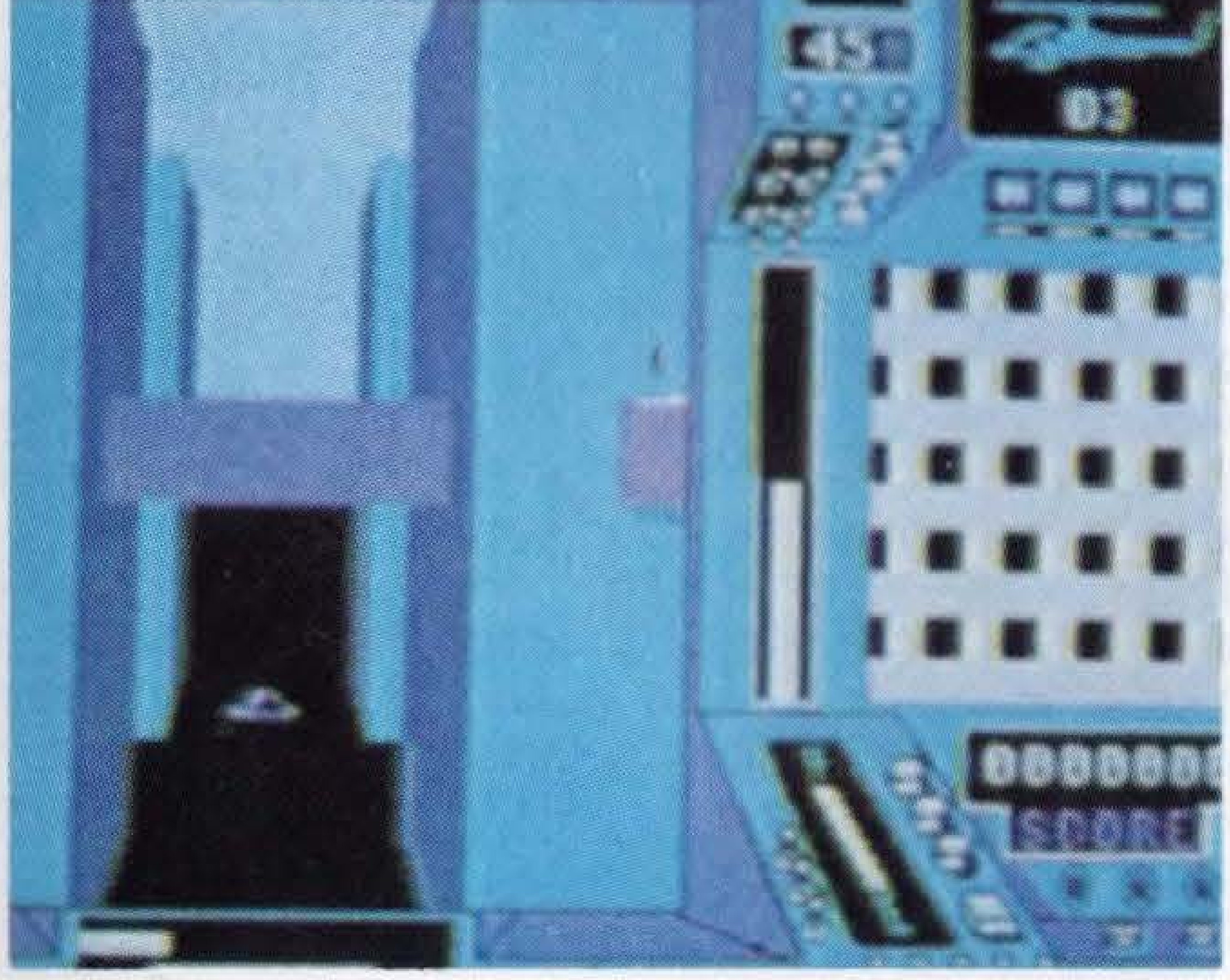


La cittadina di Skara Brae è teatro di avvenimenti inquietanti. Dopo averla isolata dal resto del mondo con una barriera di ghiaccio, lo stregone Mangar la sta trasformando in un santuario delle forze del male. Fortunatamente una squadra di avventurieri accompagnati da un bardo dalla voce magica è pronta a raccogliere la sfida. Bard's Tale, gioco di ruolo di enorme successo su altri computer, lo sarà probabilmente anche su Mac. Grafica superba rielaborata per la monocromia, animazioni numerose e riuscite e belle musiche, per non parlare di una manipolazione interamente al mouse. Il gioco stesso è affascinante ma molto difficile. I mostri sono così numerosi e potenti che sopravvivare è spesso un miracolo, almeno per le squadre principianti. Ma, incantati da questo soft, ci si mette d'impegno e si finisce per passarci intere notti. Ad eccezione della rarità degli effetti sonori e dei frequenti accessi al dischetto, non c'è gran che da criticare in questo splendido gioco. Si spera in una prossima versione della II e III puntata. (Dischetto doppia faccia. Necessita di un secondo lettore e del sistema 6.02)

Apache Strike

PC EGA, CGA

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	6	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-



In questo soft il vostro elicottero vola tra le diritte torri del primo livello. Un missile può distruggere il tank appena sbucato, il "gun" per gli elicotteri nemici, occorre ora trovare la base avversaria... L'interesse di questo soft sta nell'aspetto e nell'animazione 3D dello scenario, uno slalom originale, per quanto a lungo andare un po' monotono (le torri si assomigliano tutte, quale che sia il livello di gioco, diventando a lungo andare molto monotono).
Sfortunatamente né l'animazione degli sprite né i dettagli della grafica né la strategia di combattimento vi interesseranno a lungo. Un soft davvero nullo, il cui livello non viene risollevato nemmeno dagli effetti sonori, ben poco soddisfacenti. Bah!
La grafica 3D delle torri è resa meno bene dal C 64. Però gli effetti sonori e il quadro di bordo dell'apparecchio sono riusciti un po' meglio che nella versione PC. A lungo andare l'insieme del game rimane nel complesso poco ludico e chi non si è già addormentato, non tarderà a farlo.
(Dischetto Activision)

Roller Coaster Rumbler

Amiga - ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	

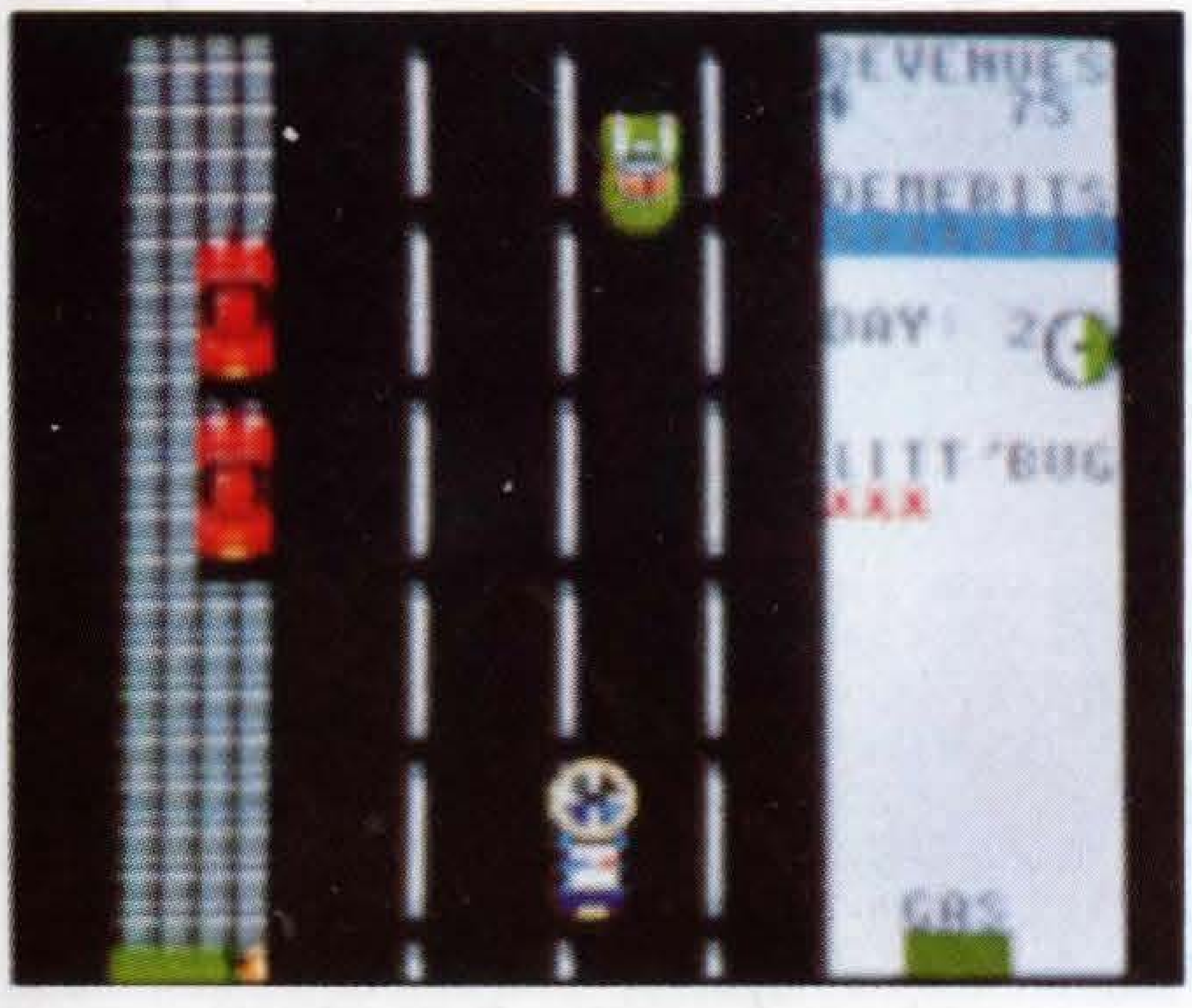


Siete sulle montagne russe e dovete effettuare il percorso in un tempo limitato, sparando contemporaneamente sui bersagli che si trovano sui binari o tra i portici e sui nemici volanti che danneggiano il vostro veicolo in caso di collisione. Gestite le munizioni e recuperate al vostro passaggio tempo o ricariche supplementari. Questo gioco è più appassionante di quanto non sembri a prima vista. Occorre scegliere i bersagli prioritari ed usare in modo intelligente la variazione di velocità per superare più facilmente le tappe difficili restando entro i limiti di tempo stabiliti. La realizzazione associa un 3D a superfici piene ben reso ad effetti sonori corretti. Però l'animazione, per quanto rapida, è un po' a scatti e gli scenari sono molto poveri; tuttavia è un buon gioco. Nella versione Amiga, il soft mostra che anche con le più recenti tecniche di visualizzazione e di grafica, si può far fiasco. La grafica è, in effetti, poco convincente e le animazioni asmatiche e poco fluide. Un gioco che per fortuna non è rappresentativo dell'importanza sempre maggiore della tecnica 3D a superfici piene. (Dischetto Tynesoft)

APB

CPC - ST - Amiga - PC

GENERE	ARCADE/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	29000-59000



In questa versione di un gioco arcade della Tengen voi impersonate il ruolo di un poliziotto che deve pattugliare le strade della città a bordo di un'automobile. Dopo una fase iniziale, che consiste nel raccogliere dei paracarri, voi cominciate il vostro lavoro. Ogni giorno dovete raggiungere la vostra quota prestabilita di arresti, ma talvolta vi si incarica anche di catturare un pericoloso criminale da lungo tempo ricercato e di portarlo al commissariato per fargli subire un duro interrogatorio, in modo da farlo cantare. Ma fate attenzione: se mentre siete in servizio causate incidenti o se non riuscite a rispettare le vostre quote riceverete una nota di biasimo e rischierete di essere licenziati e con la disoccupazione galoppante non sarà molto facile trovare un'altra occupazione. L'azione è originale anche se piuttosto ripetitiva, ma la realizzazione è deludente e la finestra grafica è proprio minuscola. L'animazione e gli effetti sonori vanno un po' meglio, ma ciò non è sufficiente a mantenere vivo l'intertesse per il gioco.
(Dischetto Domark)

Brainache

Spectrum

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000



In questo soft, dovete calarvi nelle profondità delle miniere e recuperare nel tragitto gli elementi necessari per il vostro equipaggiamento di minatore. A questo punto dovete ritrovare il diamante e risalire sul vostro ship prima che la riserva di ossigeno si consumi, portandovi ad una lenta, ma inesorabile "morte", quindi niente sonnellini, ma velocità super.
A complicare ulteriormente il tutto, mostri, piante e oggetti diversi ostacoleranno la vostra avanzata, ma alcuni oggetti che troverete vi saranno di grande utilità per il proseguo del gioco. Questo game di piattaforme è piuttosto difficile, infatti, non si controlla che con la tastiera ed alcuni passaggi richiedono l'appoggio in due direzioni, mentre, nel contempo, si fa fuoco per sbarazzarsi delle creature che attaccano senza sosta per impedirvi di proseguire. Gli scenari sono superbi e di buon effetto cromatico ed il cambiamento di schermo avviene in modo continuo. L'animazione è corretta, ma gli effetti sonori sono piuttosto ridotti.
(Cassetta Code Masters)

Cloud Master

Console Sega

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



Questo soft appartiene a un genere che conquista una grande quantità di ragazzi e non. Cloud Master è uno shoot'em-up a scrolling orizzontale che assomiglia molto a un raffinato cartone animato giapponese, che come ben si sa, in queste cose sono decisamente "in".
Sostituite il vascello di R-Type con un piccolo pupazzo appostato su una nuvola e gli alieni con animali buffi e simpatici: e voilà, il gioco è fatto.
A parte queste doverose premesse, Cloud Master è uno shoot'em-up di gusto classico, con le immancabili armi supplementari che aspettano alla fine dei livelli per aiutare i più spovveduti "sciuponi" del genere. Il suo aspetto di cartone animato ed il suo poco elevato livello di difficoltà lo indirizzano in modo particolare a un pubblico piuttosto giovane che chiede solo puro divertimento senza eccessivi problemi. Non è detto però che non possa piacere anche a chi ha già superato l'età in cui ci si diverte soltanto...
(Cartuccia Sega)

Curse of the Azure Bonds

PC
C64

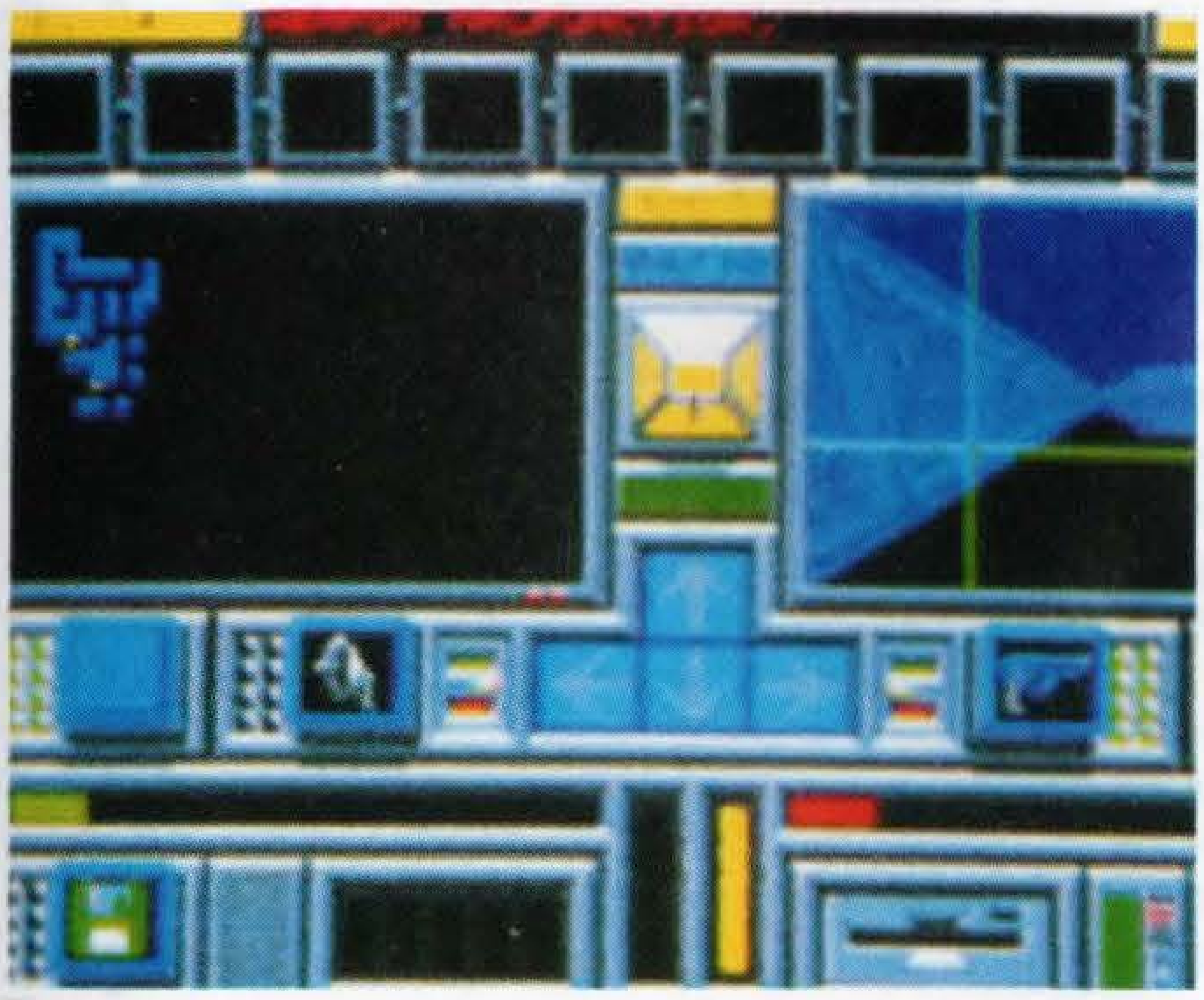
GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	15	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000-69000



Sul genere di Pool of Radiance e Hillsfar, Curse of the Azure Bonds mette in scena tutti gli elementi del gioco di ruolo classico. Con alcune scene "animate" per rendere più piccante l'avventura, in particolare combattimenti con dei personaggi in 3D, il soft si indirizza come sempre ai soli appassionati del genere. La scelta degli ordini si esegue con menu e submenu e tutti i testi sono in inglese. Se si confronta Curse of the Azure Bonds con Hillsfar, la grafica del primo pare meno interessante. La rappresentazione delle città è, per esempio, molto semplificata e l'ambiente ne risente... Riguardo ai personaggi, l'evoluzione è molto fedele alle regole dell'Advanced Dungeons and Dragons. Il soft permette, proprio come Pool of Radiance, di modificare perfino l'aspetto fisico dei personaggi. E, ancora piu' interessante, potete utilizzare i personaggi di Pool of Radiance o Hillsfar, lasciando loro tutta l'esperienza. Questo soft manca totalmente di originalità e non interesserà di conseguenza che i fan del genere. Da vedere oppure no, secondo i gusti...
(Dischetto SSI)

Day of the Viper

ST



GENERE	ARCADE/ADV	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Di primo acchito ci si aspetterebbe di giocare un game insidioso e misterioso, ma soprattutto "strisciante"! Invece, avrete a che fare con un'armata di robot che si è impadronita di una base segreta importante.

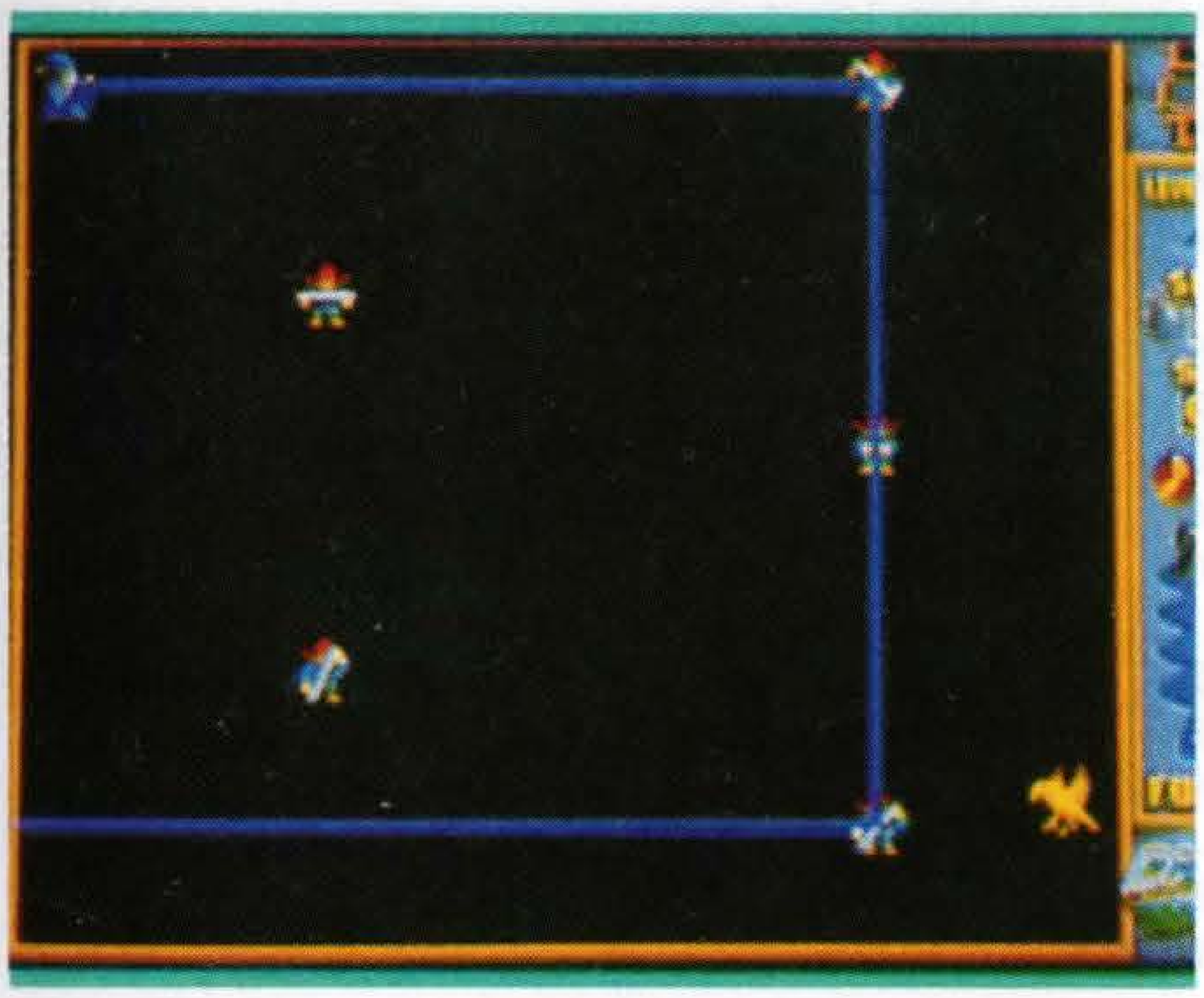
Naturalmente, il compito che vi è stato affidato è della massima importanza: dovete esplorare questo complesso alla ricerca dei dischetti che vi permetteranno di riattivare l'elaboratore centrale messo fuori uso dagli invasori. Guardate con attenzione a dove mettete i piedi lungo i corridoi e scoprirete oggetti indispensabili alla buona riuscita della vostra missione. Day of the Viper è un programma piuttosto originale che mescola simulazione, shoot'em-up e arcade/adventure in un'unica, piacevole salsa. Non è un programma spettacolare, ma ci si lascia in fretta prendere dal gioco.

Niente di estremamente eccitante a livello dell'azione, ma se vi piacciono le lunghe esplorazioni e la strategia questo programma vi terrà impegnati a lungo.

(Dischetto Accolade)

Deflector II

Amiga



GENERE	RIFLESSIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	29000-59000

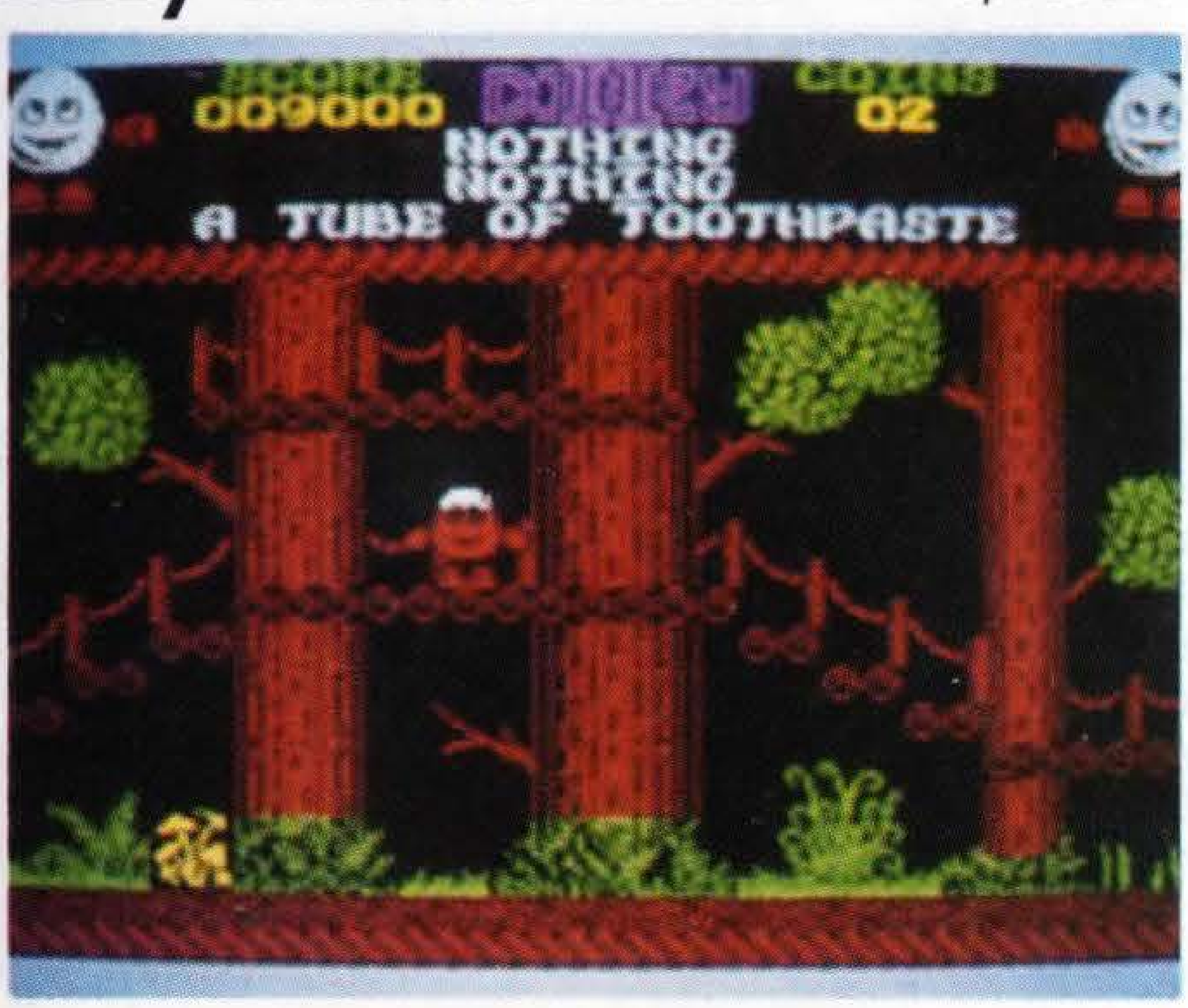
Ecco una vecchia conoscenza che prosegue la missione riproponendosi di stupirvi e, soprattutto, darvi qualche attimo di riflessione in "più". Anche questo soft utilizza lo stesso principio di gioco già noto a chi conosce Deflektor I.

Nei panni del protagonista dovete deviare un raggio magico con l'aiuto di vari specchi al fine di distruggere degli ostacoli e di raggiungere una porta d'uscita che consentirà di superare indenni il quadro che state attraversando e, quindi, proseguire nel gioco. Deflektor II è più accurato nei dettagli grafici del suo predecessore che non brillava in questo senso. Gli sprite, personaggi e non più macchine, ruotano su se stessi in modo realistico, sortilegi e trappole sono più sottili e la colonna sonora è veramente ben riuscita. Ultimo atout, un modo editor che vi permetterà di creare quadri di gioco personalizzati. Questa partita punta dunque unicamente sull'applicazione e sulla logica. Realizzazione accurata, tema originale, un buon prodotto per chi ama meditare.

(Dischetto Gremlin)

Dizzy Treasure Island

Spectrum



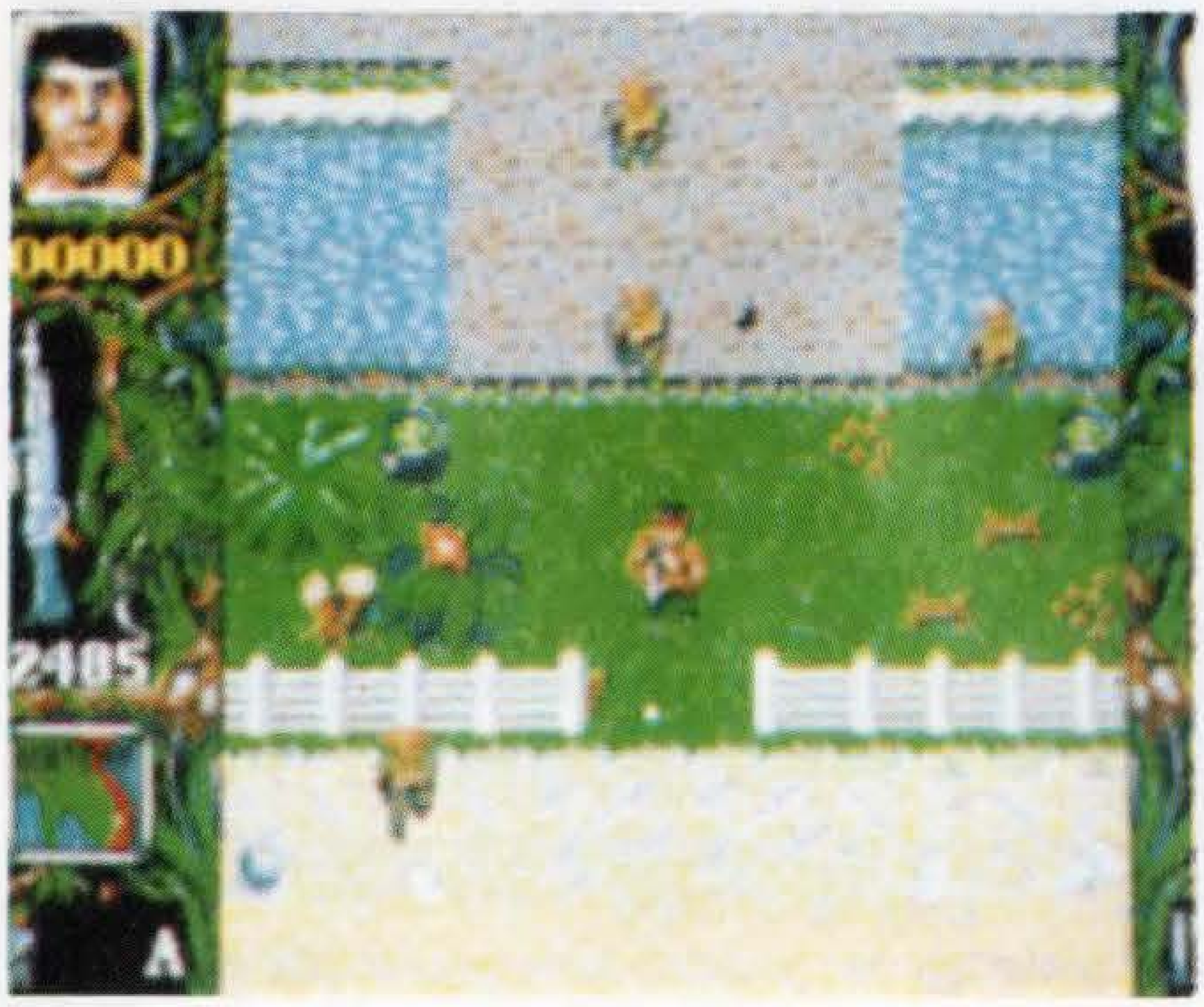
GENERE	ADV./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000

Dizzy, specie di ovetto con zampe e braccia, è stato trasportato su un'isola. A voi farlo tornare a casa. All'inizio pare bloccato: da un lato una scogliera, dall'altro il mare (non sa nuotare). Basta però recuperare il cofano, piazzarlo ai piedi della scogliera, salirvi sopra e superare così l'ostacolo. Il cammino che imboccherà poi il nostro eroe è disseminato di insidie. Alcune trappole, invisibili, si svelano se si marcia verso un luogo preciso. E poiché Dizzy non dispone che di una vita, è necessario ricordarsi bene questi passaggi per non rifare gli stessi errori. Sarete costretti ad effettuare alcuni andirivieni per recuperare oggetti importanti e soprattutto apprendere a servirsene al momento opportuno. E' anche d'importanza capitale controllare bene i salti di Dizzy per accedere alle piattaforme situate a differenti livelli. La grafica è eccellente, fine e ricca di colore. L'animazione del personaggio è esemplare. La musica, del grande David Whitaker, continua per tutto il gioco e una digitalizzazione vocale presenta il soft. Un'eccellente adventure/azione. (Cassetta Code Masters)

Dogs of War

Amiga, ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	6	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	15000-29000



Dogs of War appartiene a una delle categorie di soft più inflazionate attualmente anche se, un buon shhot'em-up, è sempre apprezzato dai fans dello "spara e fuggi". In questo questo game rivestite il ruolo di un mercenario e dovete scegliere una delle missioni che vi vengono proposte dal programma. Dopo aver acquistato un'arma e le relative munizioni, affronterete le armate nemiche.

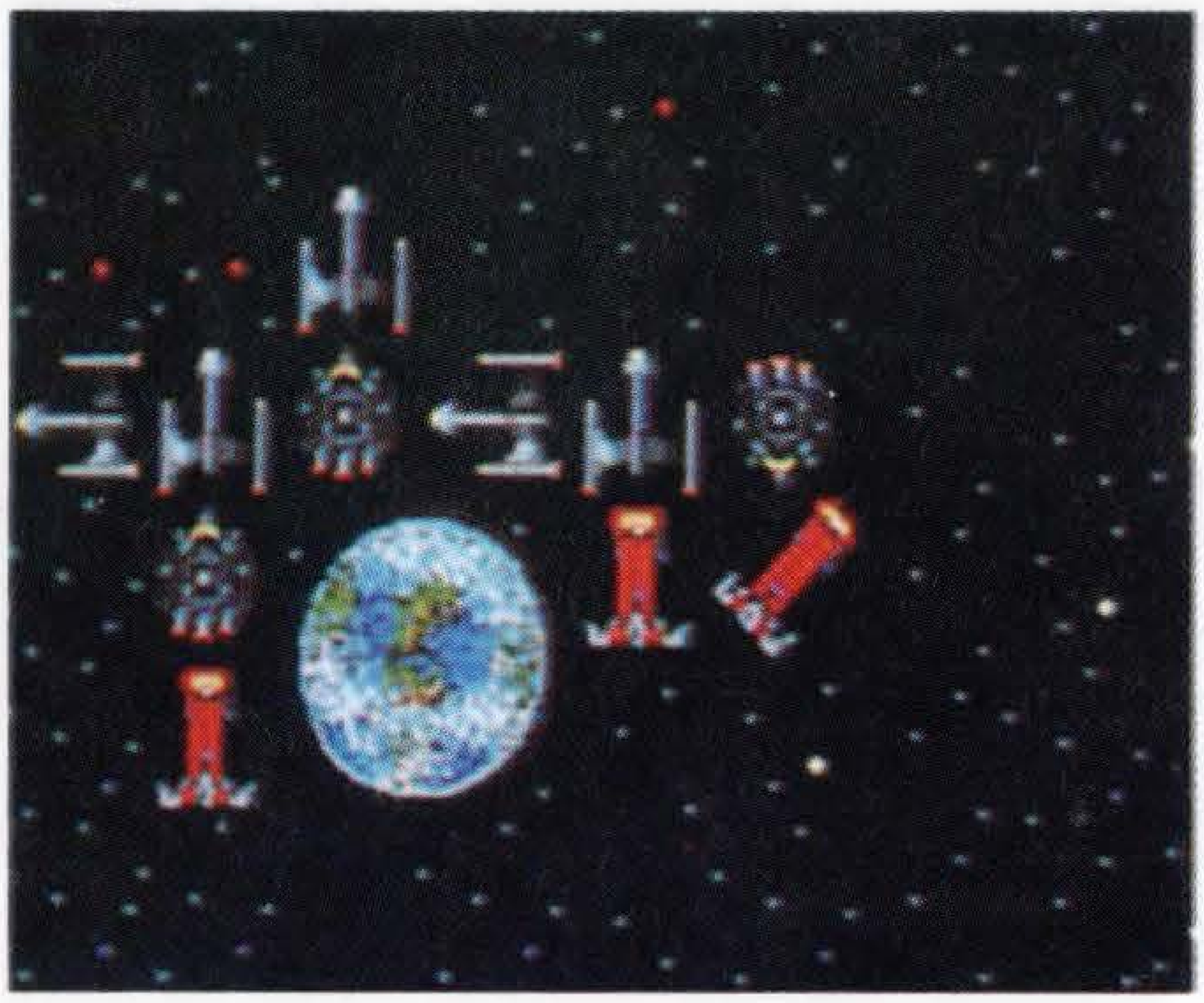
Dogs of War è un clone di Commando, ma non "il migliore" che sia stato presentato alla nostra attenzione. Nessun interesse di gioco e realizzazione mediocre, il che stupisce parecchio venendo dall'Elite che ci ha abituato a ben altra qualità. L'adattamento Amiga è stato realizzato da Steve Bak e ci si può chiedere che cosa sia venuto a fare in questa galera (insomma, proprio non si riesce a trovare niente di buono da dire..). Per quanto riguarda la versione ST, nulla da invidiare per questa volta, visto che tale versione è nulla quanto la precedente. Da evitare accuratamente.

(Dischetto Elite)

Empeıor of the Mines

ST

GENERE	SIM./ECONOMICA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000



Già dal titolo è intuibile il tipo di game con cui avete a che fare; come ben si sa, soprattutto nella società occidentale, il "dio" danaro riveste la sua bella importanza e quindi, questo soft permmette a tutti gli "arrivisti di casa nostra" di trarci la propria "bella" convenienza. Il compito che vi viene affidato in questa missione è di sfruttare al massimo le risorse minerarie di tutti i pianeti della galassia e, naturalmente, chi vuole ingrossare il suo conto in banca, non chiede niente di meglio.

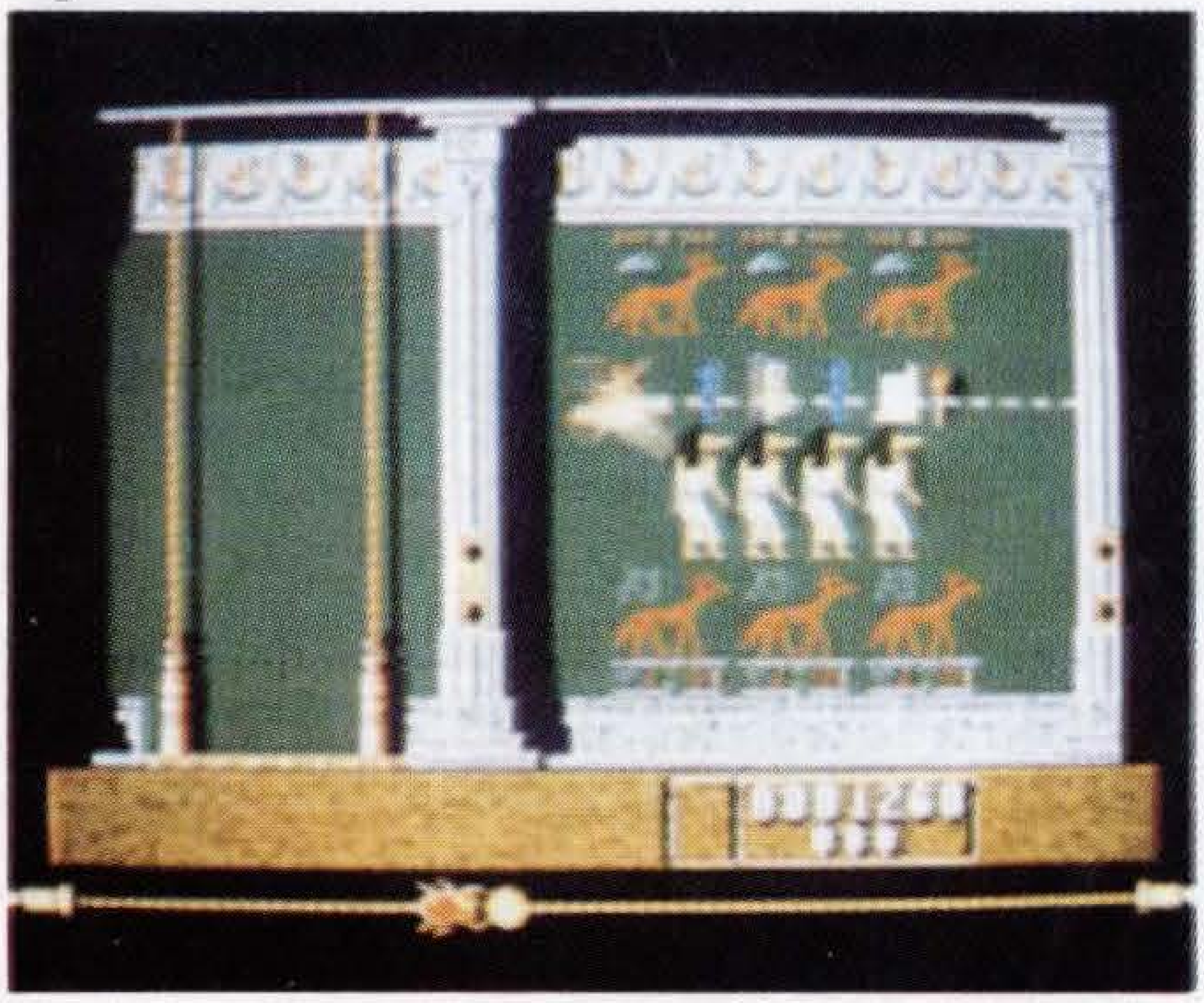
Potete gestire la flottiglia di ship spaziali e respingere ogni attacco degli avversari come meglio ritenete opportuno. Questa simulazione economica, preludio di un wargame, parte da un concetto originale. L'idea è interessante, ma è ben difficile lasciarsi prendere dal gioco: l'azione non è per nulla eccitante, senza dubbio a causa della mediocrità della realizzazione di questo programma (o forse, trattandosi di accumuli bancari simulati...). O uno è realmente interessato a livello finanziario o, alla lunga è un gioco quantomeno stancante.

(Dischetto Impressions)

Eye of Horus

ST - Amiga

GENERE	ADV./AZIONE.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	59000



In Eye of Horus, incarnate Horus, opposto a Seth nelle sua difficile lotta. Esplorate un gigantesco labirinto composto di diversi livelli collegati da ascensori, alcuni dei quali necessitano di chiave. Dovete ritrovare le sette parti del corpo di un re sconosciuto e riportarle nella camera mortuaria. E' indispensabile farsi una pianta dei luoghi, ma, niente paura, uno degli amuleti lo farà automaticamente per voi. Altri amuleti, visibili o invisibili, daranno un valido aiuto, sia ovvio (vita o arma supplementare, invulnerabilità temporanea, ecc.), sia più complesso e di cui dovrete apprendere l'uso. Oltre ai 19 amuleti vi saranno indispensabili le otto chiavi per aprire gli ascensori. Horus si fa attaccare da numerosi geroglifici che si staccano dagli affreschi. Egli può sparare o mutare forma: umana, più lenta ma indispensabile per raccogliere gli oggetti, o falco, molto più agile. L'eccellente realizzazione unisce a una spledida e varia grafica un'animazione fluida e una musica entusiasmante composta da David Whitaker, completata da alcuni effetti sonori.

(Dischetto Logotron)

First Strike

C64

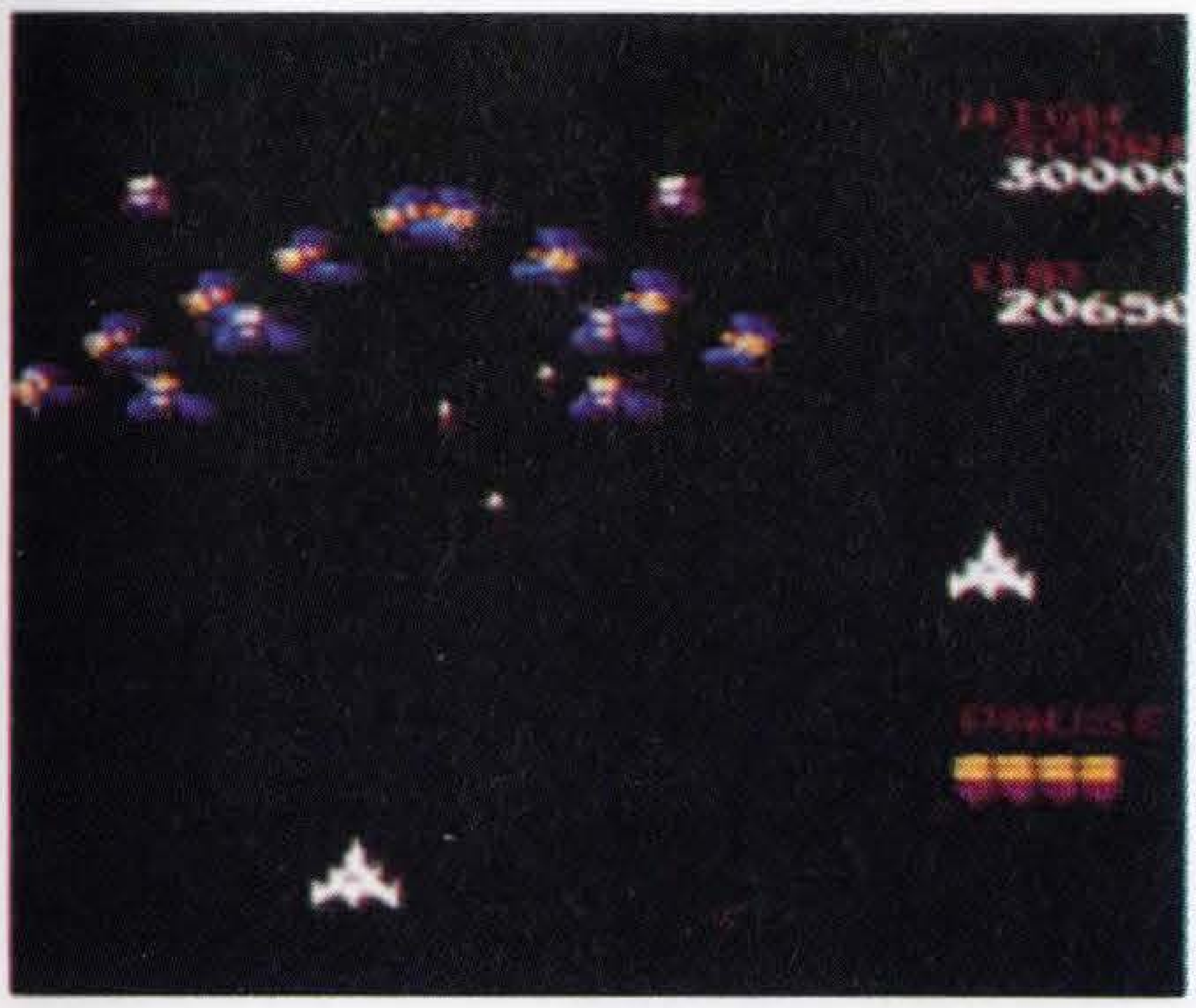


GENERE	COMB. AE./SH.'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

First Strike è contemporaneamente un simulatore di combattimento aereo e uno shoot'em-up di buona qualità. Dopo aver armato il vostro apparecchio con bombe, missili, mitragliatori, esche, ecc., accettate la sfida di uno degli otto scenari proposti dal programma. Il decollo è automatico: il pilota prende il controllo dll'apparecchio dal momento in cui questo raggiùnge la sua velocità standard da combattimento. Mentre al suolo sfilano onde, foreste o montagne (scrolling molto fluido), il vostro radar rileva l'avvicinarsi del nemico che dovete distruggere. Quali che siano le condizioni si tratta di selezionare l'arma opportuna e mirare giusto per avere ragione degli avversari. Molto rapido come gioco, difficile da vincere ma molto facile da apprendere, First Strike è uno shoot'em-up originale e tuttavia più strategico del solito, visto il genere a cui è abbinato. Non siamo di fronte a un hit (niente che vedere con l'eccellente Ace of Aces dello stesso tipo), ma a un soft accettabile, semplice e ludico per chi desidera passare qualche ora spensierata.
(Dischetto Elite)

Galaga

Console Nintendo



GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	3	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆	**PREZZO**	-

Chi segue regolarmente Guida Videogiochi, avrà notato nell'inserto Console la recensione di questo soft, non certo entusiasmante. Questa variante di Space Invaders è un vecchio classico delle sale giochi che per anni hanno impervesato senza avversari nelle ore libere dei nostri ragazzi, alcuni di questi hanno mantenuto intatta la loro attrattiva anche sui giovanissimi di oggi, che, come ben si sa, sono molto esigenti in fatto di divertimento. Si giocava già sulla console Atari nel 1982 ed è piuttosto sorprendente vederlo di ritorno nell'epoca di R-Type. Se siete collezionisti di antichità non perdetevelo poichè il suo posto è in un museo (naturalmente, non tutto quello che si trova in un museo è degno di stare nella bacheca destinatagli, alcune volte si tratta di vera e propria paccottiglia che non merita la nostra attenzione). I Giapponesi ci hanno proprio preso per dei sottosviluppati per mandarci i loro fondi di magazzino, mentre altri giochi, decisamente fantastici, escono ogni mese su questa console negli USA.
(Cartuccia Nintendo)

Grand Prix Master

PC - Amiga, MSX - CPC - ST



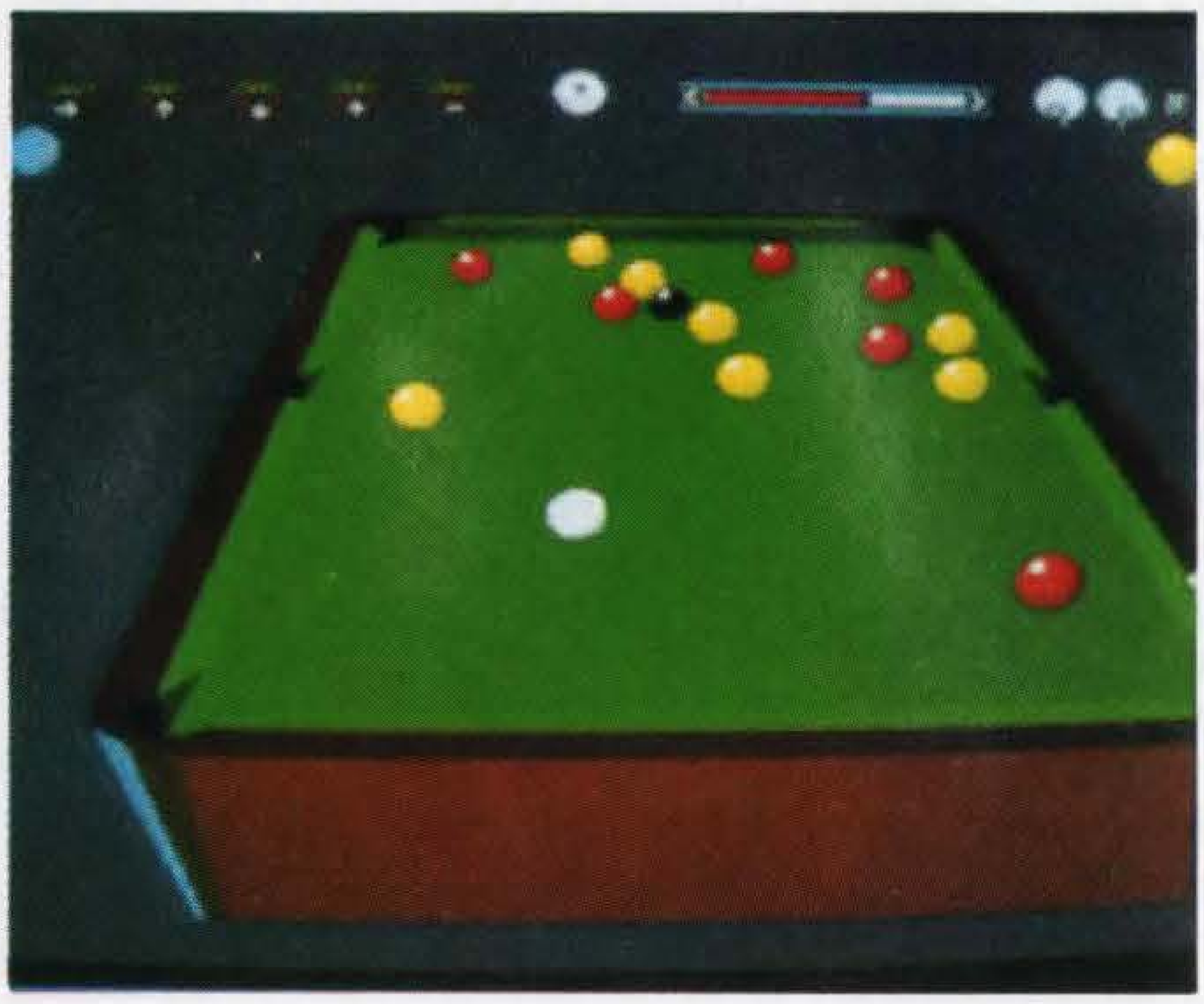
GENERE	SIM. CORSA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	10	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Con Grand Prix Master potete cimentarvi con i tradizionali giri di riscaldamento e di qualifica. Graficamente il programma è ambiguo, gli sprite sono raffinati e gradevolmente colorati, ma la visualizzazione della corsa è strana. Infatti, è presentata dall'alto, mentre sono ormai comuni le interfacce 3D per quanto riguarda i simulatori. L'animazione è rapida, ma alcune evoluzioni della moto mancano di realismo. Gli effetti sonori sono invece un modello del genere. Nella versione PC assistiamo a una grafica di buona qualità in modo EGA, ma come di consueto, gli effetti sonori sono ridotti. La velocità dell'animazione dipende dalla configurazione di cui disponete (XT o AT). La versione Amiga è del tutto simile a quella su ST. I suoni digitalizzati sono equivalenti. Grafica e animazione sono evidentemente al di sotto delle versioni 16 bit per quanto riguarda la versione CPC. La mancanza di spazio in memoria non permette un abbondante utilizzo delle digitalizzazioni. Anche gli effetti sonori hanno perciò perso molta della loro attrattiva.
(Dischetto Dinamic)

3D Pool

Amiga - MSX

GENERE	BILIARDO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	



3D Pool è un'eccellente simulazione di biliardo in cui affrontate un altro giocatore o i vari campioni gestiti dal computer che daranno parecchio filo da torcere anche ai super allenati (sono davvero di alto livello).
Esiste anche un terzo modo, l'allenamento, che vi permetterà di conoscere meglio il programma e di fare pratica. Le regole di questo sport sono rispettate scrupolosamente e potete anche disporre voi stessi le palle per ottenere la posizione desiderata. La grande forza di questo programma sta nell'eccellente utilizzazione della tecnica 3D a superfici piene nonché nella grande semplicità di accesso. Voi girate attorno al tavolo e modificate il vostro angolo di visuale con una semplice pressione sul mouse. Potete cercare l'angolazione che più vi conviene. Un programma molto seducente, dotato di una buona grafica e di un'animazione che è tra le più soddisfacenti, completato da effetti sonori che, come prevedibile su Amiga, non sono affatto da meno. Buon divertimento!
(Dischetto Firebird)

Rainbow Warrior

ST - C64

GENERE	AZ./ECOLOGICA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000 - 59000

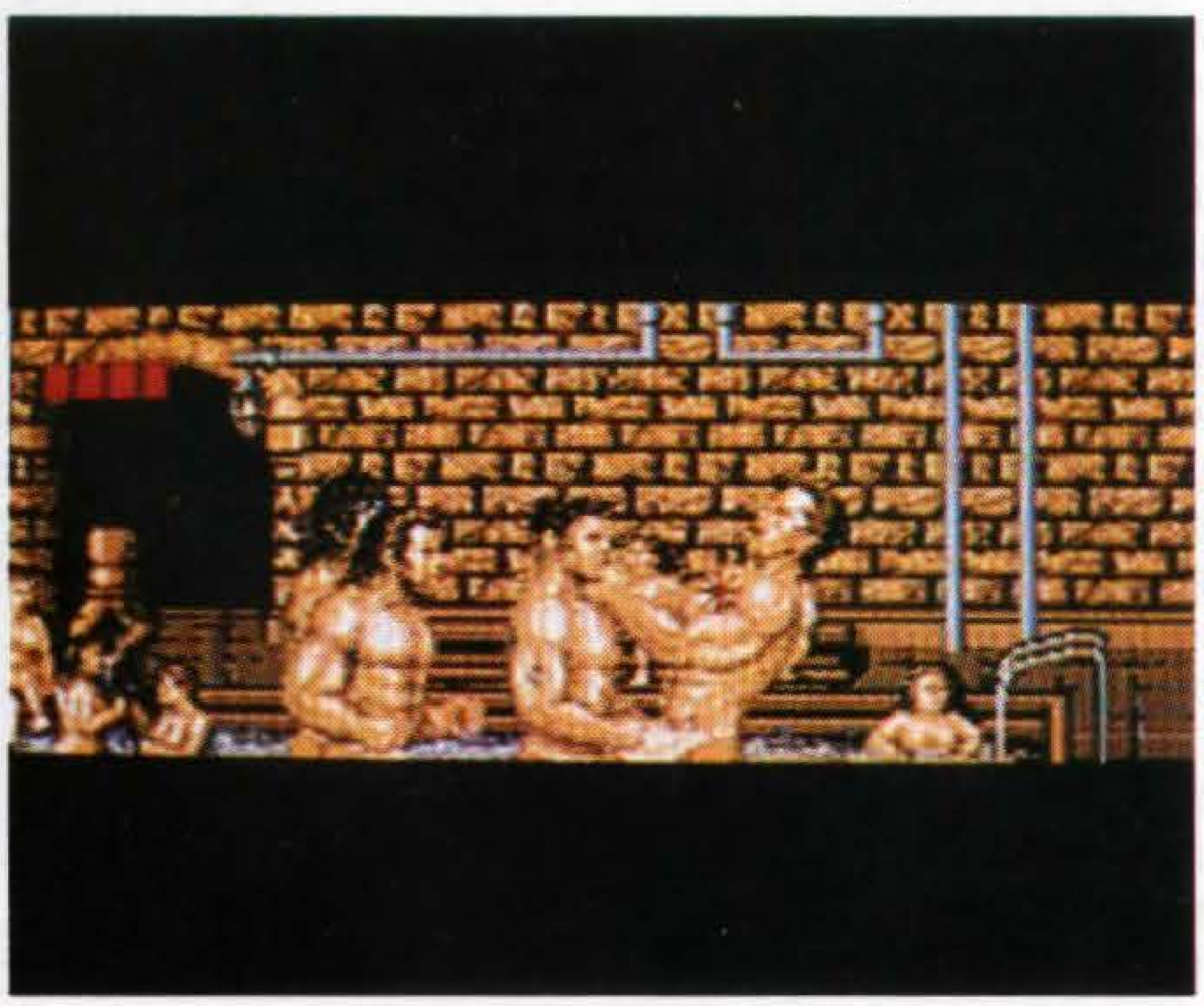


Aiutate Greenpeace a salvare la natura portando a termine le sei missioni. All'inizio dirigete un delfino che fa da guida a un sub verso le condotte di scarico che dovrà chiudere. Squali, piovre giganti, reti e altri fastidi vi attendono, senza contare che il delfino dovrà tornare regolarmente in superficie per respirare. In seguito dovete salire su un battello ed accedere alle quattro torrette di scarico schivando i proiettili degli uomini dell'equipaggio e quindi siete invitati a salvare le balene. Diffidate dei guardiani, dei camion e degli operai. A questo punto combattete il buco nell'ozono e, per farlo, distruggete le bombolette spray. Nell'ultima missione infine dovete dipingere i cuccioli di foca prima che si facciano uccidere. Se siete riusciti in tutto, potete tentare di liberare lo spirito di Rainbow Warrior. La realizzazione è di buon livello. I giochi sono vari, la grafica gradevole, l'animazione di qualità e una buona musica fa da sfondo all'azione. Per una volta il tema non è sanguinoso e il manuale vi fornirà interessanti informazioni sulla protezione della natura. (Dischetto Micro Style)

Red Heat

Amiga - CPC - C64
Spectrum - ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-39000



Il fenomeno del culturismo imperversa in questo fine secolo. In questo soft, sotto le spoglie di Arnold Schwarzenegger, l'attore culturista per eccellenza, dovete affrontare gli scagnozzi di un pericoloso trafficante di droga sovietico. Sono proposti quattro differenti livelli d'azione, che vanno dal combattimento corpo a corpo in una sauna russa ai duelli alla pistola a Chicago. La grafica dei personaggi fa pensare alla digitalizzazione, l'animazione è rapida e fluida, gli effetti sonori sono realistici. Da notare la rappresentazione di tipo cinemascope dello schermo grafico. Tuttavia, malgrado l'irreprensibile realizzazione tecnica del programma, il gioco si rivela troppo presto stancante.
La versione ST assomiglia a quella di Amiga, la grafica è raffinata e mantiene il gradevole aspetto digitalizzato. L'animazione è efficace, tuttavia i rumori perdono il loro realismo (il che non stupirà nessuno, considerate le possibilità del computer). Una volta passato l'effetto della novità il programma diviene noioso anche in questa versione.
(Dischetto Ocean)

Rick Dangerous

CPC - C64

GENERE	PIATTAFORME	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	17	SUONO	★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	18000-25000



In questo grande gioco di piattaforme voi dovete esplorare una tomba azteca, una piramide egizia, un campo di prigionia e una base nazista.
Occorre avere nervi ben saldi per lanciarsi in quest'avventura, poiché le trappole più complesse sono in agguato ad ogni passo e numerosi guardiani si aggirano nelle numerose sale. La versione CPC presenta una grafica gradevole e colorata. Per contro i cambiamenti di quadro sono un po' violenti e i livelli meno lunghi che su 16 bit. L'azione conserva tuttavia il suo fascino ed è accompagnata da effetti sonori di qualità soddisfacente. Un gioco decisamente appassionante.
La versione Amiga è quasi identica all'ST, tranne per la miglior qualità della colonna sonora, com'era facile prevedere. Un gran gioco di piattaforme a cui si può rimproverare la mancanza di codici che permettano di iniziare a giocare direttamente da altri livelli. Un gioiello!
(Dischetto Firebird)

Rocket Ranger

ST - PC - C64
Amiga

GENERE	STRAT./AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	17	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★★★★	PREZZO	39000-59000



Questo eroe venuto dal futuro affronta le armate naziste nel corso della II Guerra Mondiale. L'avventura comincia con un combattimento contro uno Zeppelin al di sopra dell'Atlantico e finirà con l'attacco di una base nazista installata sulla Luna. Rocket Ranger è un grande gioco che mescola con abilità, azione e strategia: occorre essere un giocatore completo per vincere la guerra. La versione ST ha saputo conservare la superba grafica dell'Amiga. Però qualche immagine è scomparsa ed alcune scene, come quella del decollo, sono state soppresse. Ma questo programma offre sempre un grande film in technicolor, come li sa fare la Cinemaware. Anche nella versione per Apple II GS, splendida, siete stato hiamato da scienziati del XXI secolo e dovete impedire ai nazisti di dominare il mondo del futuro. Accanto a questo lato strategico il gioco comporta molte sequenze d'arcade. L'animazione è di alta qualità e gli effetti sonori ne sono all'altezza. Un buon lavoro della Cinemaware.
(Dischetto Cinemaware)

Robocop

Amiga - Apple II - Spectrum
MSX - C64 - CPC - ST

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	16	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★★★★	PREZZO	18000 - 55000



Questo soft è già noto a parecchi possessori di computer ed ogni versione offre un interesse notevole. La storia è ambientata a Detroit dove la malavita ha scatenato una vera e propria guerra contro la polizia, che ormai vede i suoi uomini decimati. Anche il poliziotto più coraggioso cade in questa lotta senza quartiere ed è da questo che nasce l'eroe mezzo uomo e mezzo robot dei micro.
La creatura che ne scaturisce (Murphy) sta per fare strage anche su Amiga e su tutti gli amanti dei giochi arcade. Tutte le gang di Detroit sembrano decise a scatenare una vera guerra di strada contro questo moderno e fantastico ammasso di acciaio. Questo magnifico adattamento riprende le migliori scene del gioco arcade, intervallate da altre intermedie, anche esse perfettamente riuscite. Grafica superba e colonna sonora molto efficace al servizio di un'azione appassionante ma piuttosto difficile. Tanto più che, come nel programma originale, voi non disponete che di una vita, il che è spesso frustrante.
(Dischetto Ocean)

Knight Force

Amiga - PC - ST

GENERE	COMB. VISTA LAT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000

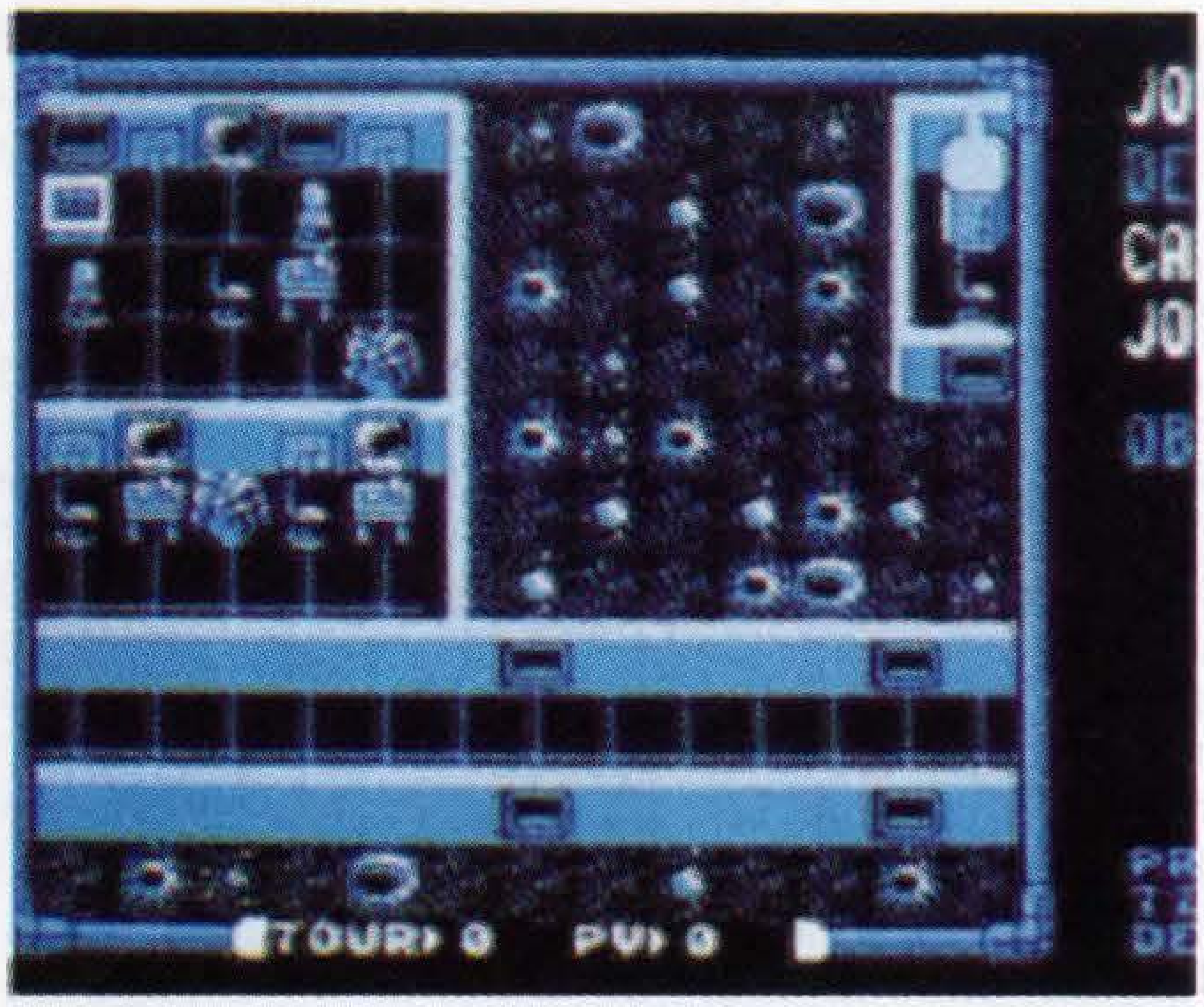


Un cavaliere percorre cinque epoche diverse per sconfiggere uno stregone e liberare una principessa... Grotte, castelli o città fortificate che siano, gli scenari sono gradevoli e precisi. Mani che escono dal terreno, uccelli che lanciano gridi angosciosi, bolle maledette o scheletri, il giocatore rimane sorpreso dagli attacchi per tutta la partita. Si tratta come sempre di colpire in fretta e un po' ovunque, il che riporta il gioco al rango di un semplice beat-them-up. E' un peccato, poiché sarebbe stato sufficiente rallentare la cadenza dei colpi e degli assalti per rendere più realistici i combattimenti.' Lo spostamento dei cavalieri è invece molto realistico. Per finire, la raccolta dei cinque amuleti magici, i cambiamenti d'epoca, la qualità della grafica e del sonoro e soprattutto la ricchezza e l'organizzazione dello schermo affascineranno gli appassionati del genere. Knight Force non è un hit, non è "indispensabile", ma resta tuttavia un buon soft. Il PC regge male il ritmo, manca di classe su XT e si regge appena su AT. Un buon programma, tenuto conto delle limitate capacità della macchina. (Dischetto Tituts)

Laser Squad

CPC - Amiga - MSX

GENERE	STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	25000-39000



Laser Squad ha tutte le caratteristiche di un gioco di società che sia stato adattato su microcomputer. Il gioco è in effetti costituito di una serie di turni durante i quali ognuno dei giocatori controlla delle unità di combattenti di cui deve gestire le azioni nel modo migliore se vuole vincere il confronto.

Il vincitore è quello tra i due giocatori che riesce ad accumulare 100 punti con la distruzione delle installazioni e l'uccisione dei nemici.

La difficoltà del programma sta nel fatto che all'inizio della partita non disponete che di una mobilità limitata (poca energia). Per dare corpo al tutto vi sono proposti numerosi scenari di base. La grafica è in media risoluzione, donde una relativa povertà di colori.

L'animazione è un elemento abbastanza secondario in questo tipo di programma, così non ha nulla di spettacolare quando è presente. Idem per quanto riguarda gli effetti sonori. Tuttavia è un programma che merita di essere scoperto.
(Dischetto Reflex)

Manhunter San Francisco

ST - PC

GENERE	ADV./GRAFICA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	10000-29000



Dopo New York, alcuni extraterrestri, gli Orbs, invadono San Francisco. Siamo nel 2000 e gli uomini non sono altro che schiavi. Impersonate il ruolo di un cacciatore di uomini (manhunter), incaricato di seguire ed identificare i terrestri che fanno resistenza. Gli Orbs non sospettano che li combattiate nell'ombra, approfittando dei vantaggi e delle libertà di cui godete come Manhunter. L'avventura inizia nel momento in cui voi lasciate New York all'inseguimento di un pericoloso collaboratore degli Orbs: Phil. Arrivato a S. Francisco, il vostro ship è vittima di un incidente, quello di Phil prosegue il suo viaggio. Troverà sicuramente un nascondiglio nell'immensa città. Durante la caduta il vostro ship uccide un Manhunter di Frisco. Decidete così di assumere la sua identità impadronendovi del suo computer tascabile: il MAD. Il seguito è un appassionante enigma in cui misteriosi mutanti lottano contro una setta segreta cinese. Sequenze da choc ritmano uno scenario di eccezionale qualità. Questo seguito di Manhunter I è uno dei più bei giochi adventure degli ultimi tempi. Un gioiello. (Dischetto Sierra)

Sleeping Gods Lie

PC -Amiga - ST

GENERE	ADV/ANIMATA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	49000

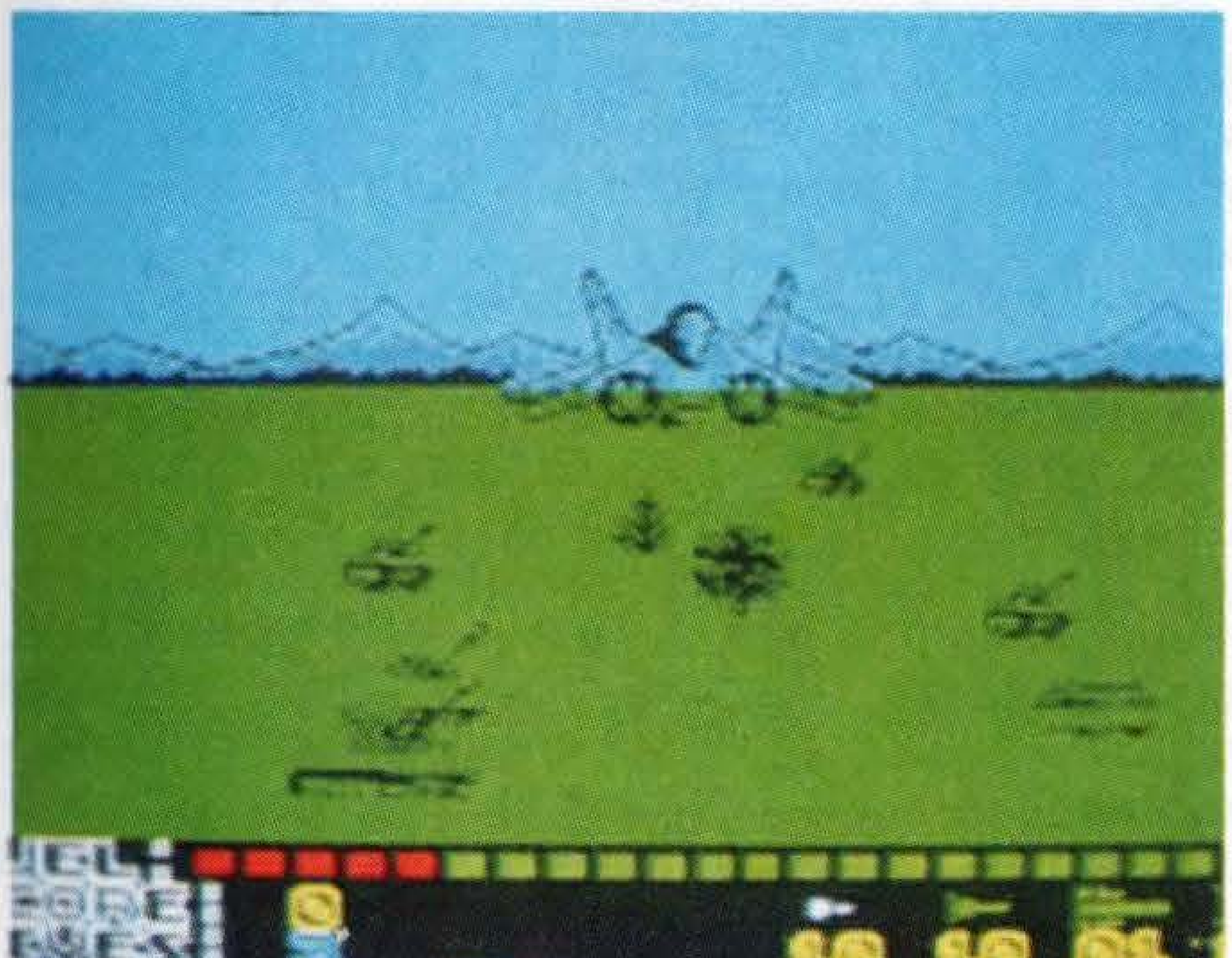


Questo titolo fu una riedizione del primo gioco adventure animato in 3D della Lucasfilm. Uscito quasi due anni fa su C 64, Maniac Mansion arriva oggi su Atari ST e PC. Benché non ci sia stata quasi evoluzione tra queste versioni, non lo si può lasciare nell'ombra, tanto il gioco è maneggevole, interessante e dotato di "atmosfera". Per contrastare le azioni di un medico pazzo tre personaggi assalgono di notte la sua dimora. Controllata interamente con il joystick, l'avventura vi permette di far agire come meglio vi pare ciascuno dei personaggi. Nel menu opzioni si stabilisce l'ordine voluto prima di scegliere sullo schermo un oggetto, un personaggio, ecc. Molto classico come scenario, (pulsanti segreti, ricerca di chiavi, ecc.), Maniac Mansion inventava all'epoca il tempo reale: ogni tanto, per esempio, la visione di gioco si volge al luogo dove si trova il dottore pazzo, prima di ripassarvi la mano... Oggi si rimane ancora affascinati da questa missione, tanto su ST quanto su PC. La grafica è chiara e semplice e l'ambiente sonoro è ben reso su Atari. (Dischetto Lucasfilm)

Mig 29 Soviet Fighter

Spectrum

GENE	COMB.AEREO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

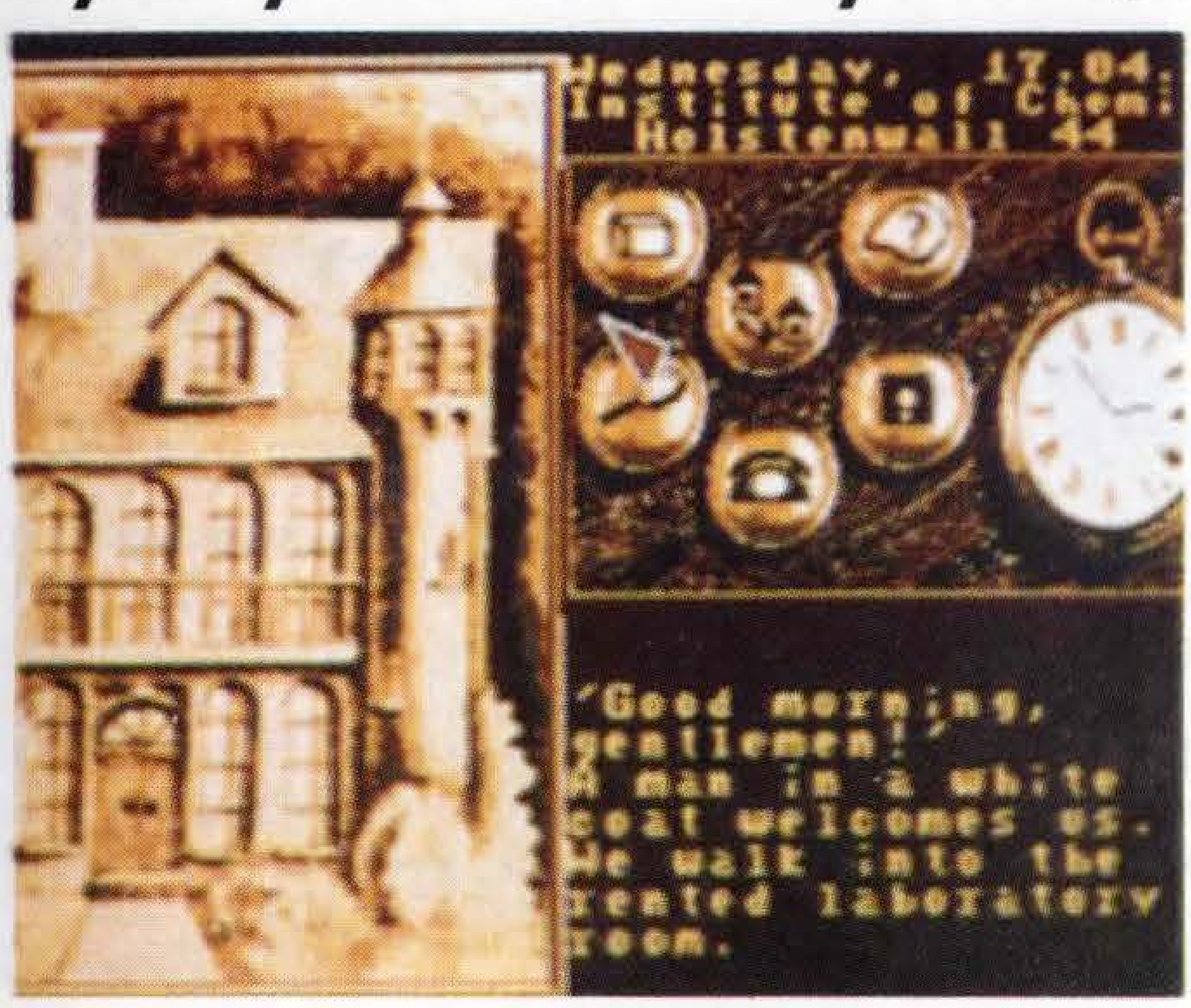


Abbiamo assistito in questi ultimi tempi a una vera e propria invasione di simulazioni aeree, quelle più appassionanti sono, naturalmente, abbinate anche alla lotta ingaggiata contro il nemico. In Mig 29 Soviet Fighter, predomina la fase arcade e vi pone ai comandi del Mig 29 per affrontare le squadriglie nemiche in un turbinio di spari oltre a questo dovete evitare gli spari della contraerea; se ci incappate dentro non avete scampo, al limite sarete eroe di guerra. Disponete di quattro tipi di missili, poiché alcuni veicoli possono essere distrutti solo da un particolare missile e perciò l'arsenale di cui fate scorta deve prevedere qualunque evenienza. Occorrerà recuperare le munizioni paracadutate per non rimanere a corto, magari nel bel mezzo del combattimento. La grafica in 3D è corretta, con veicoli ben disegnati, ma con uno scenario troppo povero. L'animazione, invece, è eccellente: rapida e fluida. I rumori poco realistici non aggiungono gran che. L'insieme si rivela tuttavia di buon livello e la difficoltà durante il procedere del gioco è ben studiata. (Cassetta Code Masters)

Mystery of the Mummy

Amiga

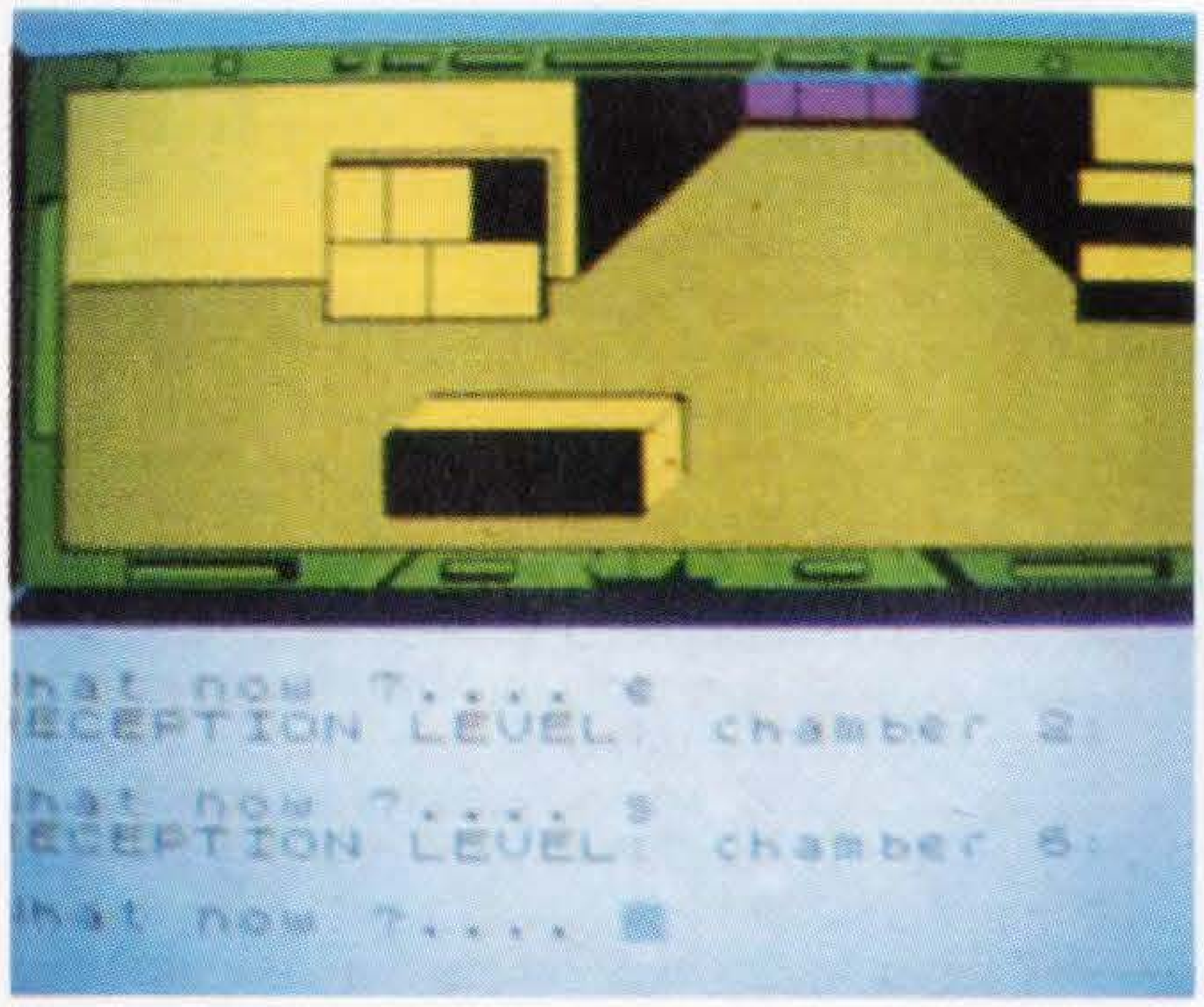
GENERE	ADV/ICONE	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	



Lo scenario pullula di situazioni, di indizi da leggere, di note che si scrivono automaticamente sul vostro taccuino. Pertanto, l'insieme del gioco si manipola unicamente con il joystick. Ad Amburgo, una domenica mattina dell'anno 1912, voi ricevete la visita di uno sconosciuto che vi incarica di ritrovare una mummia scoperta da suo padre qualche anno prima e poi scomparsa. Da questo momento il giocatore avrà a che fare con un gran numero di icone per telefonare e intervistare e dovrà muoversi non poco. La grafica simile alla digitalizzazione è statica ma molto raffinata, accompagnata solo da qualche effetto sonoro. L'avventura è interamente redatta in inglese, il che può creare qualche problema ai principianti, dato il numero di descrizioni e incontri. Il soft offre anche qualche sequenza in cui l'inquisitore può agire sugli oggetti visti sullo schermo. Nel laboratorio, per esempio, si riempiono fiale con pipette. Questo programma, ben realizzato dal punto di vista delle icone, è sostenuto da una grafica che rispetta l'ambiente. Rivolto ai più temerari anglofoni. La ricerca è lunga e difficile. (Dischetto Rainbow Arts)

Necris Dome

Spectrum

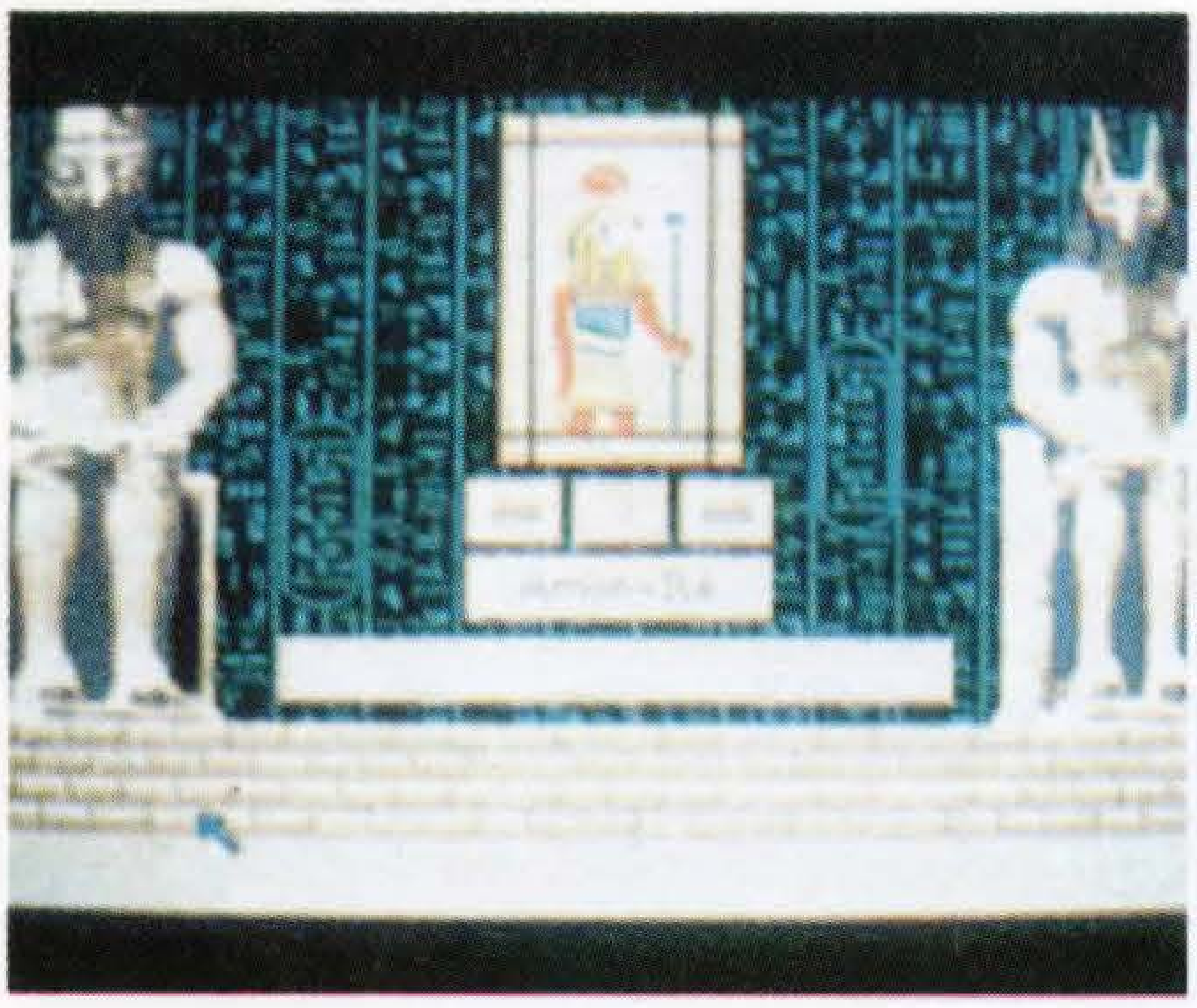


GENERE	ADVENTURE	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	13	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-25000

In questo lontano futuro tutti i morti sono conservati in un gigantesco satellite artificiale in orbita, gestito da robot. Ma il loro capo è divenuto un rinnegato. Egli ha armato il suo satellite e conta di servirsene contro la Terra per portare a termine i suoi neri propositi. Al fine di contrastare i suoi progetti voi siete stato imbarcato in una bara diretta al satellite. La prima cosa da fare sarà ovviamente uscirne. Incontrerete numerosi robot, più o meno pericolosi, ma tutti potenziali nemici. Così occorrerà trovare il modo di scollegarli: ne metterete alcuni fuori combattimento semplicemente battendovi sopra, altri vi obbligheranno a spremervi le meningi prima di scoprire come fare. Il vascello è vasto ed è indispensabile stabilire un piano preciso per non perdersi. Molti pericoli sono in agguato. Le istruzioni vi forniranno alcune informazioni per evitare di morire troppo in fretta, ma, anche così, frequenti salvataggi sono indispensabili. L'analizzatore sintattico è semplice ed il vocabolario di media ricchezza, ma il gioco rimane avvincente per l'intrigo e la grafica in rilievo varia e ben realizzata. (Cassetta Code Masters)

Nil Dieu Vivant

Amiga, ST

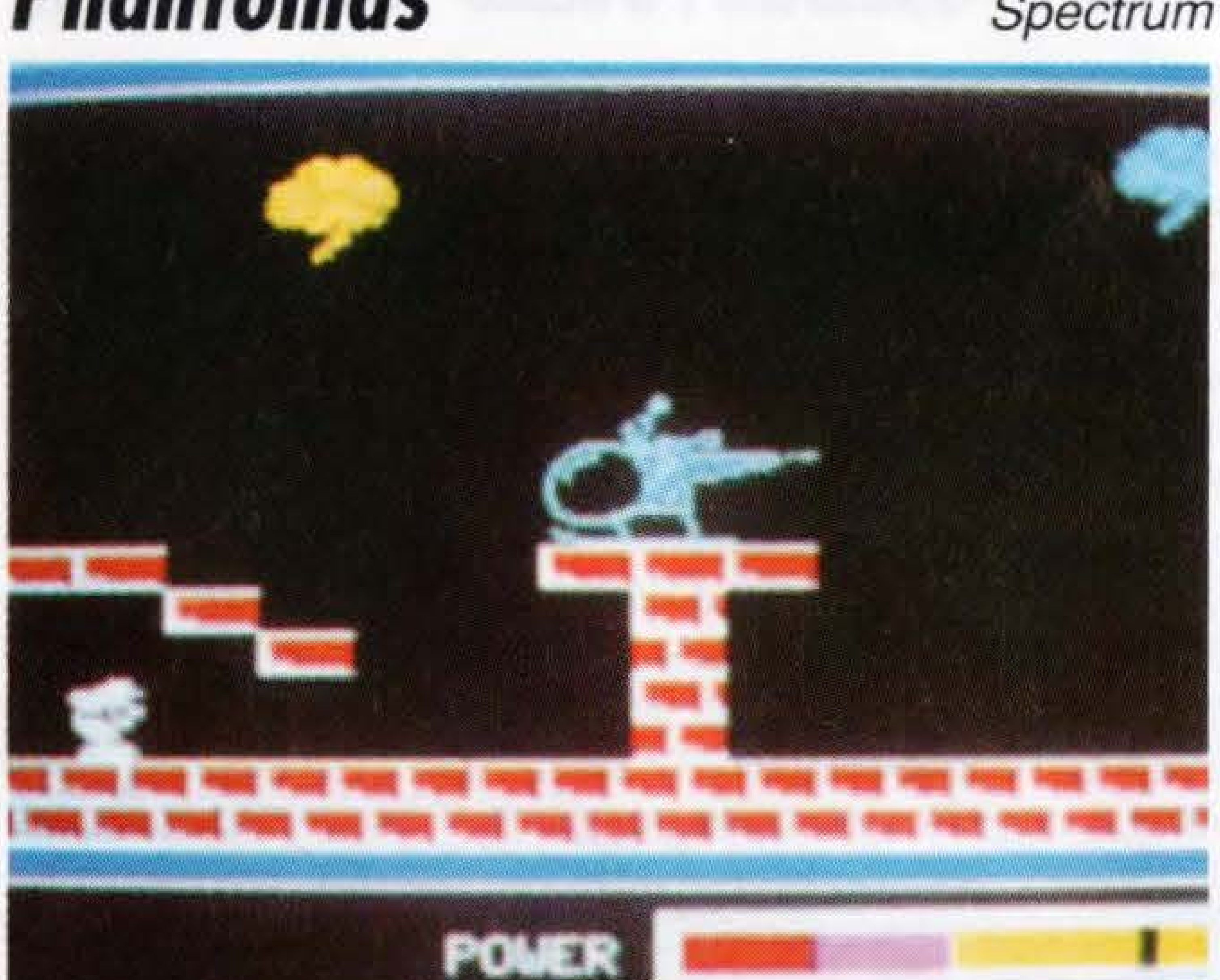


GENERE	AZ. COMM. RUOLO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-25000

In questo soft vestite gli importanti panni dell'erede legittimo del Faraone (naturalmente, non stiamo parlando del presente, ma ci troviamo tra gli antichi egizi) siete tuttavia diventato un semplice fellah, a causa di una maledizione di Seth un dio piuttosto vendicativo.
Dovrete risalire ad uno ad uno tutti i gradini sociali per riprendere il posto che vi appartiene di diritto, nonostante le popolazioni barbare che invadono il paese, i pirati, le catastrofi naturali e gli dei stessi (da non sottovalutare mai)! Questa versione è migliore di quella programmata per ST, comunque già eccellente: una superba immagine presenta il gioco, accompagnata da una digitalizzazione musicale lunga e varia. Durante le fasi d'azione, l'animazione più rapida e perfettamente fluida ed i rumori meglio resi rafforzano il piacere del gioco. Inoltre alcune immagini supplementari disegnate in modo molto raffinato fanno la loro comparsa qua e là. Un eccellente adattamento che non si limita ad una trascrizione della versione ST.
(Dischetto Chip)

Phantomas

Spectrum

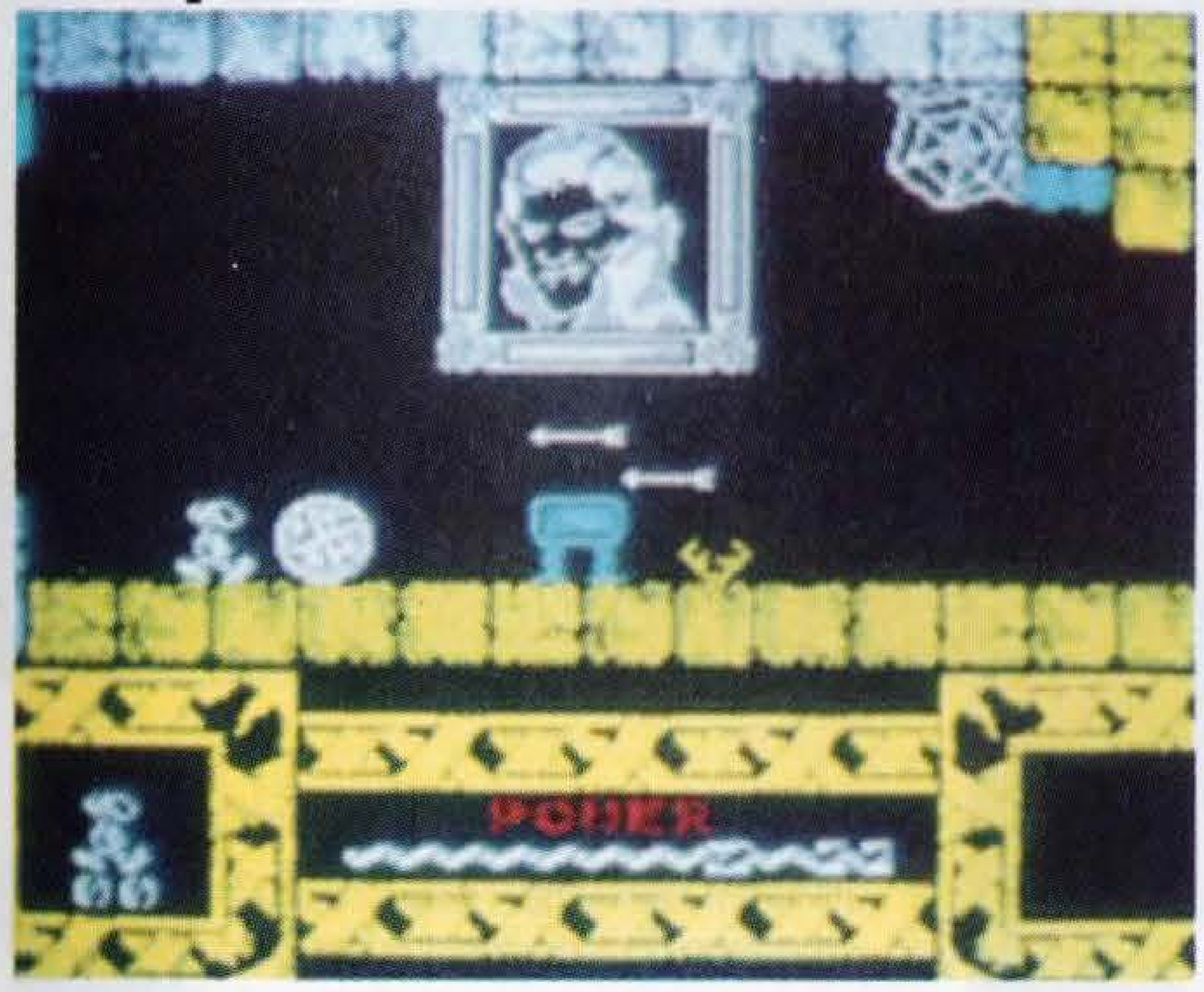


GENERE	ADV/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

In questo soft rivestite i mitici panni di Phantomas il ladro. Come da copione, avete deciso di fare una "visitina" al favoloso tesoro di Goldter (niente di più allettante per un personaggio del vostro calibro). Ma prima, per dare un pizzico di sapore in più, dovrete superare parecchie difficoltà: accedere a diversi mezzi di locomozione evitando i mostri, quindi aprirvi un cammino nel palazzo pieno zeppo di trappole e di nemici e, per finire, calarvi nelle terribili catacombe dove dovrete risolvere due difficili enigmi, senza questa operazione la speranza di impossessarvi del favoloso tesoro resterà giusto una "speranza". La realizzazione di questo gioco di piattaforme tinto di adventure è corretta pur non essendo eccezionale. Parte della grafica è molto elaborata, ma gli scenari appaiono nel complesso un po' troppo vuoti ed i mostri dozzinali. L'animazione è di media qualità e gli effetti sonori sono un po' ridotti, ma il gioco rimane interessante per la sua difficoltà, per la ricerca dei passaggi e per la sua varietà di piccolo gioco d'azione di tipo diverso a ogni tappa.
(Cassetta Code Masters)

Vampire

Spectrum - MSX

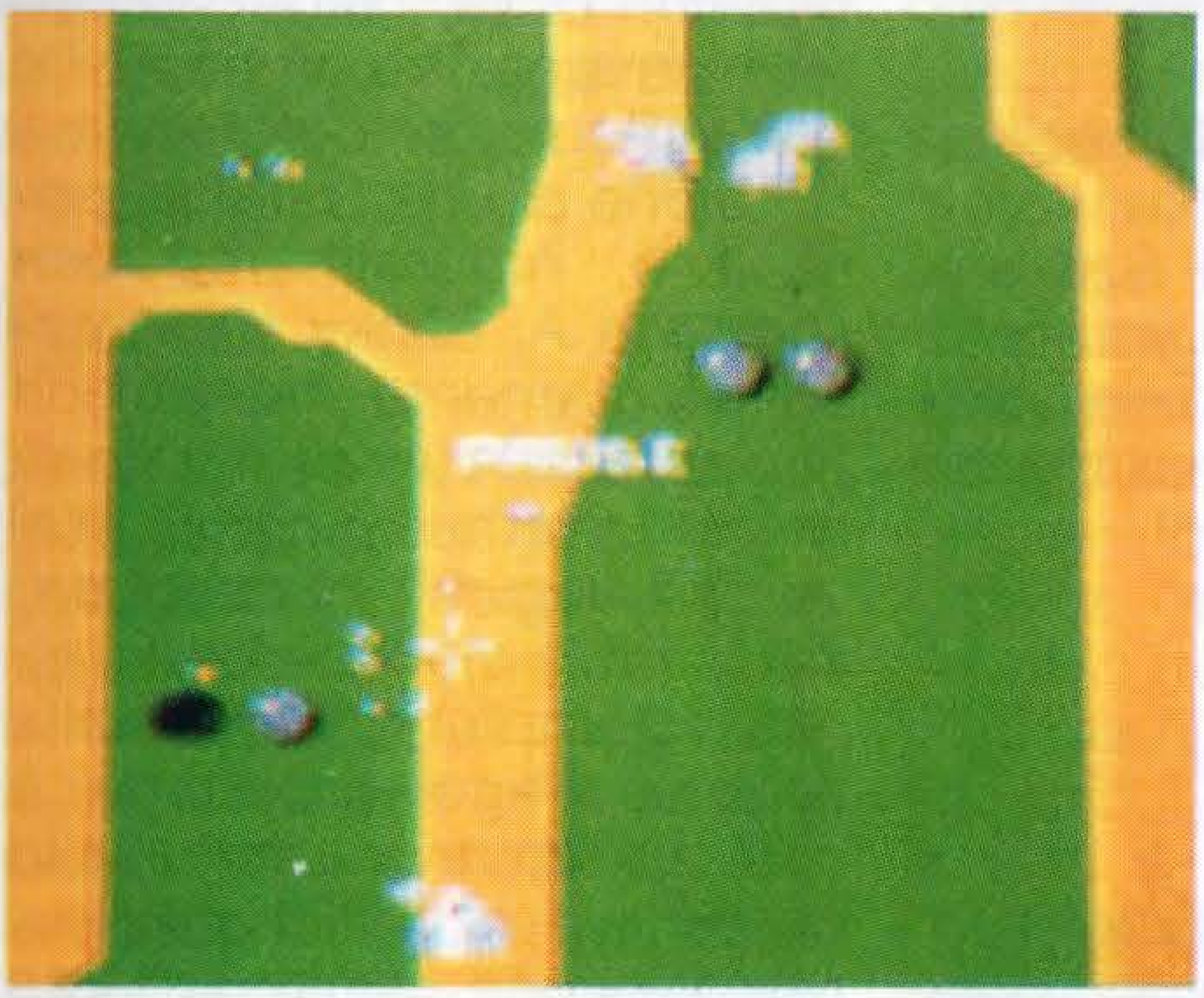


GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	5000

Vampire è un game per gli amanti dell'horror e del brivido. In questo soft, impersonate Broke il valoroso eroe, che percorrerà le 85 stanze del castello di Dracula per cercare di distruggere il vampiro. Certo detto così è tutto molto facile, ma attenzione, poiché molteplici pericoli sono in agguato ad ogni schermo: mostri, fosse e trappole varie, complicheranno non di poco la vita al nostro eroe. Inoltre, sarà necessario il ritrovamento delle cinque chiavi, aprire sei sipari magici trovando la combinazione giusta, recuperare martello, piolo e croce prima di poter affrontare Dracula in un terribile duello finale che vi vedrà, ne siamo certi, vincitori. Questo gioco di piattaforme richiede da parte vostra precisione e coordinazione. La grafica delle creature e degli scenari è ben rifinita, ma i colori sono un po' spenti. L'animazione è fluida, ma il cambiamento di sala avviene all'improvviso. Un gradevole motivetto presenta il gioco, ma i rumori che accompagnano l'azione, un po' monotoni, non sono allo stesso livello. Un buon gioco, tuttavia!
(Cassetta Code Masters)

Xevious

Console Nintendo

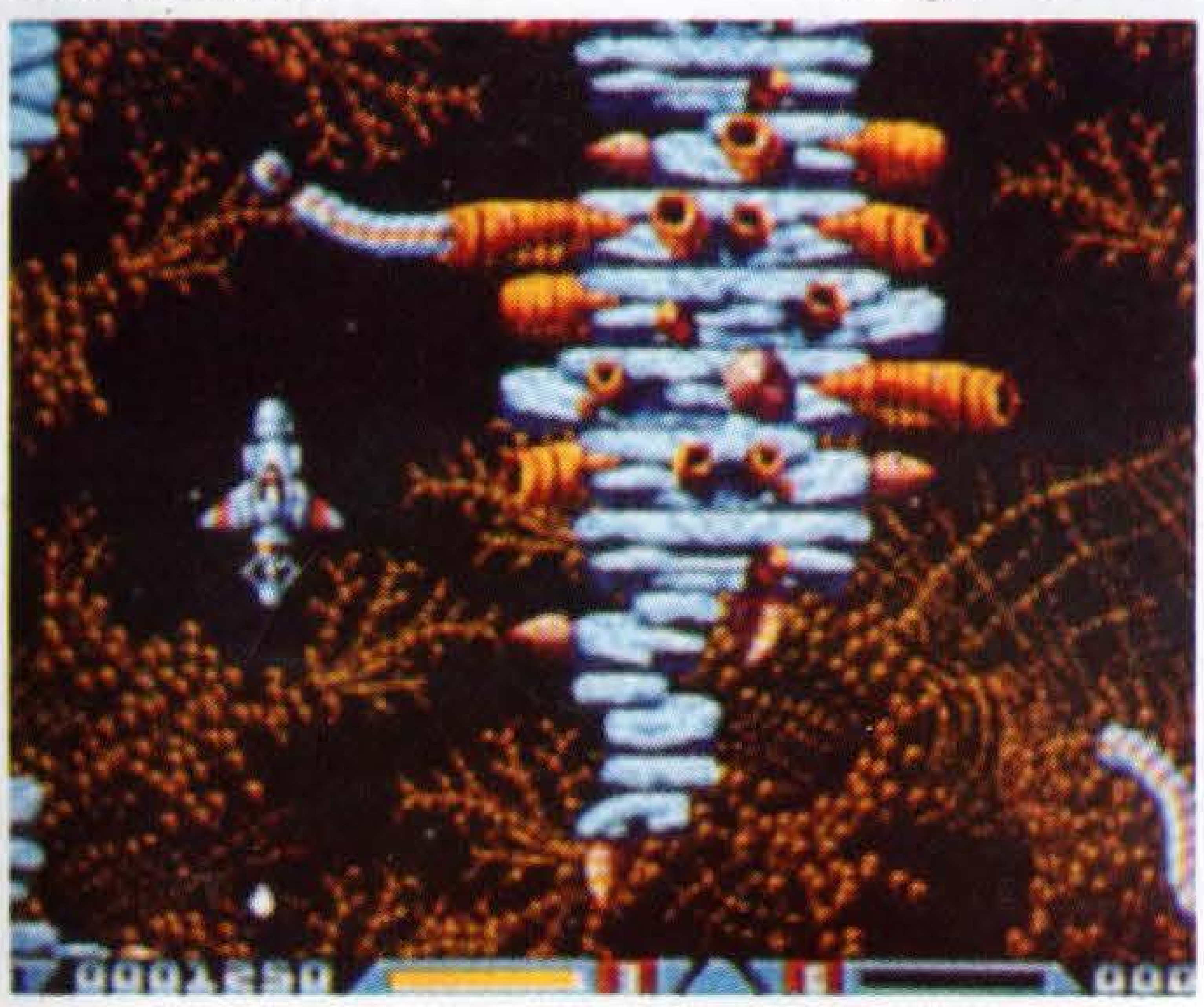


GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	5	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo programma è decisamente datato, infatti, Xevious è un celebre gioco arcade a scrolling verticale della Namco in cui voi avete il compito di distruggere le navi nemiche e le difese poste al suolo. E' un gioco arcade leggendario (anche le leggende prima o poi invecchiano) e lascia trasparire la patina degli anni che, purtroppo, si vedono anche troppo bene (forse un appropriato maquillage avrebbe giovato a Xevious). Ma a parte l'età, non certo tenera, quello che veramente delude è il fatto che questa versione non è, per così dire, al meglio della forma, ci sono in circolazione soft molto più annosi che conquistano i giocatori come, e certe volte anche di più, dei nuovi nati per la bellezza e la scioltezza del gioco sempre attuale. E' infatti una delle prime cartucce di questa console e si nota; sebbene i giovanissimi non la conoscano e quindi è come fosse nuova, non susciterà da parte loro grande entusiasmo a causa della mediocrità del gioco. L'acquisto è comunque giustificato in quanto si tratta di una leggenda.
(Cartuccia Nintendo)

Xenon 2

Amiga - ST - PC



GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	39000 - 49000

Ecco che finalmente trattiamo per Amiga uno dei migliori game del genere shoot'em-up che si siano mai visti in circolazione attualmente. Xenon 2 è uno shoot'em-up a scrolling verticale in cui potete comprare (o vendere) armi impressionanti per portare a buon termine la lotta.
Naturalmente, voi impersonate l'eroe di turno e viaggiate attraverso il tempo in cinque livelli costruiti attorno a un tema centrale. Nonostante qualche trovata, questo programma molto classico ha valore soprattutto per la straordinaria qualità della realizzazione: i Bitmap Brothers non hanno fatto le cose a metà. La realizzazione grafica e l'animazione sono davvero splendide ed anche gli effetti sonori che fanno da sfondo all'azione non sono affatto da meno.
E' un vero miracolo: sono riusciti a trasformare Amiga in una macchina arcade. Nessun amante degli shoot'em-up o delle belle realizzazioni potrà restare insensibile di fronte a questo capolavoro di grafica e di giocabilità.
(Dischetto Image Works)

RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA



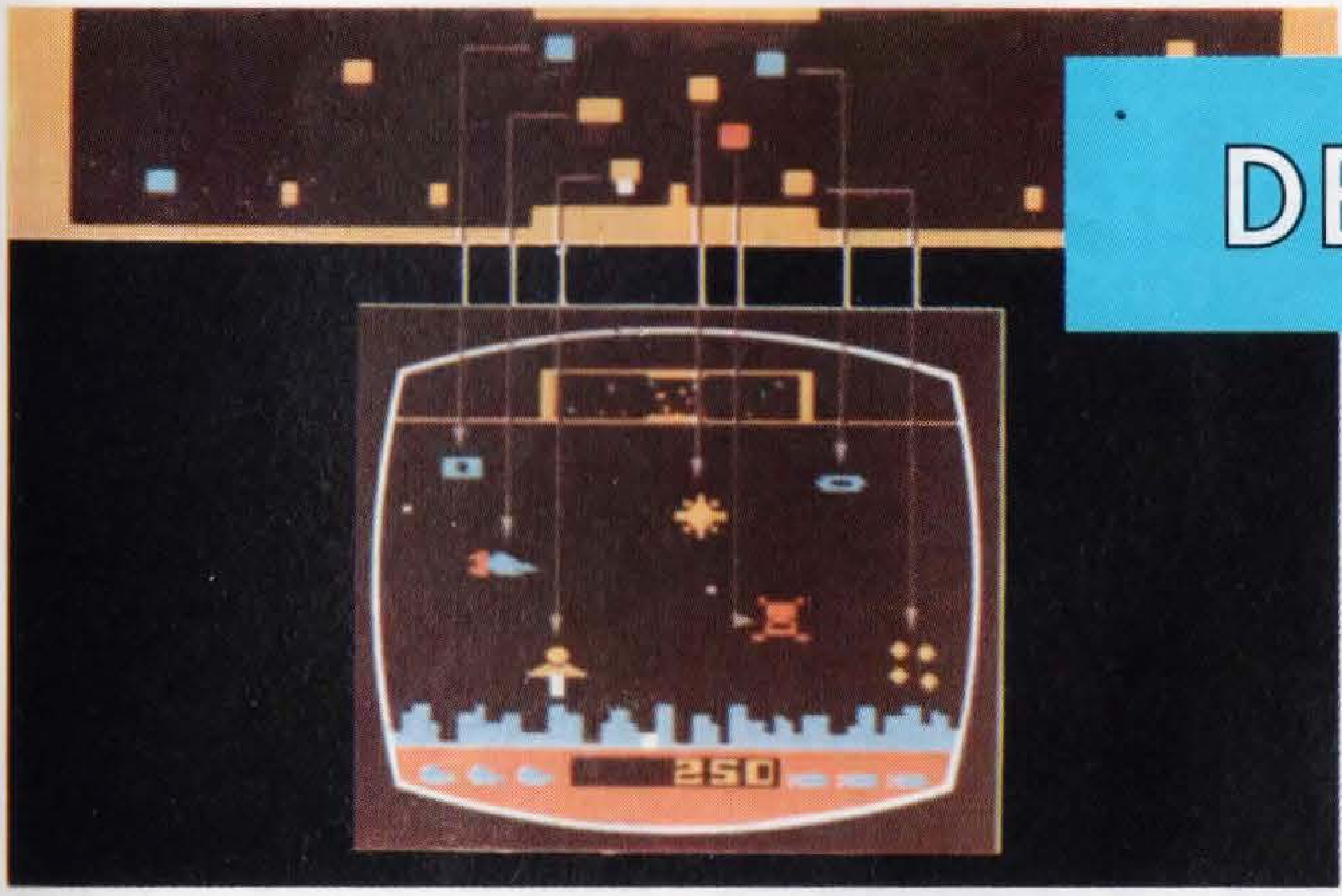
TAPE WORM

Tape Worm era stato lanciato con uno slogan che diceva così: "...se avete dei soldi da investire ed amate la campagna vi conviene trovarvi un terreno e avviare un allevamento di lombrichi, oppure cimentarvi con Tape Worm". Questo game visse un periodo di grande gloria tra un gran numero di ragazzi...

Il gioco

All'inizio del gioco sfilavano come in una rappresentazione i vari protagonisti dell'avventura: Slinky, il lombrico, che era, naturalmente, il vostro eroe, gli ingordi Spanky (il ragno), Beeky (il piumato di turno) e lo scarabeo misterioso, insomma una vera e propria accozzaglia di strani personaggi. Il vostro schermo era, in pratica, un campo delimitato da pareti. A seconda del livello scelto il campo poteva essere più o meno impegnativo. Il simpatico "verme" doveva cibarsi delle fave e della frutta che compariva di volta in volta. Lo scarabeo, che si trovava nella parte bassa dello schermo, rivestiva il ruolo di "rompiscatole" cercando di impedirvi di mangiare le fave arrivando a queste prima di voi e, impedendovi, così di arrivare al frutto. Il game prevedeva quattro varianti per uno o due giocatori: le prime due erano per i neofiti, con Slinky e lo scarabeo che si muovevano lentamente. Le ultime due varianti, naturalmente per smanettoni esperti, richiedevano riflessi al titanio. Inoltre, potevate usufruire dei commutatori di difficoltà che determinavano le calorie delle fave (che sogno determinare le calorie di una Saint Honorè...) e, naturalmente con l'opzione A, Slinky si ingrossava lentamente, mentre con B si assisteva un un ingrassamento ultrarapido con le prevedibili, logiche conseguenze. I frutti a disposizione erano 6 e comprendevano mele, arance, fragole, banane e uva che trovavate nel livello più difficile, di notte nell'oscurità. La cosa più importante che il videoplayer doveva fare era evitare di annodare, per quanto possibile, il simpatico vermiciattolo, infatti, più era avviluppato e lungo e più era difficile e problematico guidarlo, portando l'incauto giocatore a una parziale crisi nervosa. Il fine del game, era, allora come ora, raggiungere il massimo punteggio: fino a 995 punti Slinky era solo esca per pescare, a 2995 punti diventava lombrico ecc. Certo l'ideale per gli antichi "smanettoni' era essere orgogliosamente chiamati "verme solitario".





DEFENDER

Qualcuno fra voi ricorda il fantastico Defender che vinse nel 1982 il premio speciale come miglior gioco di fantascienza in circolazione? Naturalmente, l'adattamento su micro era leggermente semplificato, ma ugualmente impegnativo.

Il gioco

Come forse saprete, lo scopo che si prefiggeva il papà degli attuali shoot'em-up era quello di eliminare le varie schiere di invasori spaziali che già da allora attaccavano, a ondate successive, le nostre città, cercando di rapire gli umanoidi vostri amici che le abitavano. Naturalmente, il giocatore comandava uno ship, chiamato appunto Defender (difensore), che aveva il compito di eliminare sistematicamente tutti gli alieni. Sotto di voi si riconosceva la sagoma caratteristica di una città in cui potevate atterrare quando volevate per nascondervi dai nemici. Gli alieni con cui si aveva a che fare erano diversi: Lander, di colore verde era l'unico che poteva rapire gli umanoidi scendendo verticalmente su di essi e risucchiandoli con un raggio verde per portarlo nello spazio. Altra caratteristica dei lander era che se riusciva a toccare lo schermo superiore si trasformava in Mutante. Il Pod era una specie di asterisco bianco e quando veniva colpito generava una o più squadriglie di quattro velocissimi caccia denominati Swarmers, molto insidiosi. inoltre, si aveva a che fare con il "Bombardiere, e il Baiter, un velocissimo disco volante che era in grado di individuare Defender e difficilissimo da seminare. Certo anche il giocatore aveva le sue chance; infatti, per tentare di salvare un umanoide rapito da un Lander, poteva fare due cose: colpirlo quando era ancora vicino alla città, oppure se veniva eliminato quando era molto distante da terra, bisognava riagganciarlo con l'astronave passandogli sopra. Una musichetta accompagnava, insieme all'aumento del punteggio, il salvataggio avvenuto, mentre uno "scrash" segnalava che l'umanoide era caduto da un'altezza eccessiva e quindi era morto. Questo gioco metteva a disposizione 20 varianti: le prime 10 destinate ad un solo giocatore, mentre dall'undicesima alla ventesima subentrava il secondo giocatore.



Defender su computer era molto simile a quello da bar, solo un po' più facile, l'unico neo della versione su micro era dovuta al modo di utilizzo dell'iperspazio e delle bombe intelligenti.
Infatti, in questa versione di Defender, le manovre necessarie per utilizzare queste due "armi" erano piuttosto laboriose e non ne consentivano un improvviso utilizzo. Gioco graficamente ottimo, Defender non sfigurerebbe nelle softeche odierne.

(segue da pagina 15)



neofiti che si apprestano alla scelta di un soft di tale tipo: diciamo che bisogna tener conto del game nella sua forma globale. *Zack Mac Kracken* è il più abbordabile di questa categoria. Bella grafica e grande varietà di azioni attorno ad un soft piacevole. *Manhunter* non possiede tutte le qualità ludiche delle produzioni Sierra e porta con sè difetti congeniti come l'impiego dell'inglese per i dialoghi e l'assenza di icone in movimento. *Gold Rush*, resta pertanto il soft più convincente del gruppo, grazie al fattore tempo reale e all'interattività dei personaggi nello schermo. Per quanto riguarda *Indiana Jones* e *The Kristal*, la presenza di azione porta a far pendere la bilancia in loro favore: quantomeno accontentano coloro che preferiscono il joystick al brivido.

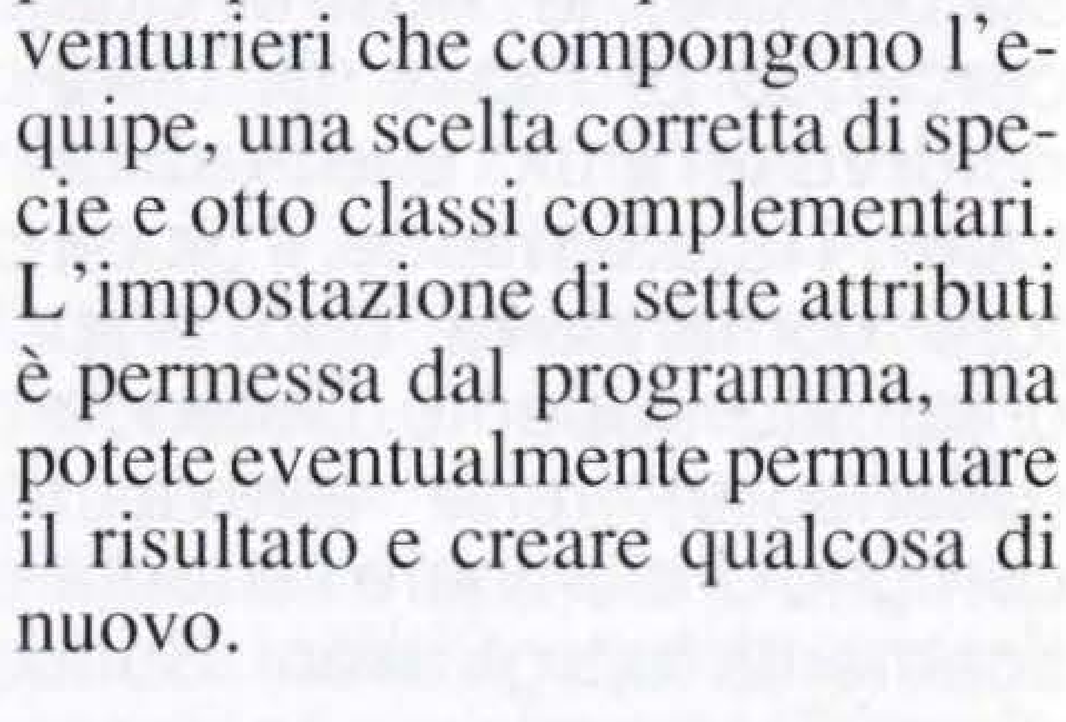
Giochi di ruolo

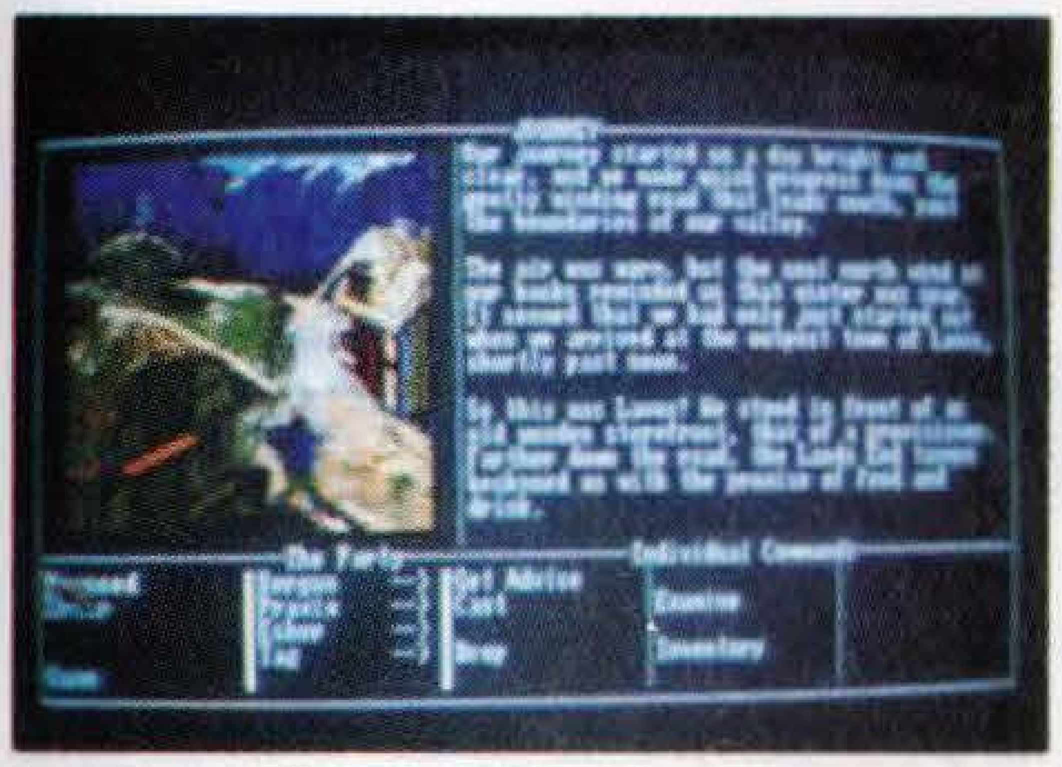
Il gioco di ruolo è caratterizzato dalla possibilità di attribuire al personaggio o al gruppo delle attitudini e qualità precise.
Questo genere di soft costituisce un aspetto assai particolare nel mondo dell'adventure. La maggior parte di questi game sono ispirati più o meno liberamente ai celebri giochi da tavolo Advanced Dungeon and Dragons (ADD), quindi i criteri di gioco sono molto diversi dagli altri adventure. Abbiamo vivisezionato per voi soft come *The Magic Candle*, *Might and Magic II*, *Wizardry V*, *Galdregon's Domain*, *Journey*, *Pool of Radiance*, *Questron II* e *Bard's Tale II*.

La creazione dei personaggi

Questa fase riveste un'importanza fondamentale nella maggior parte dei giochi di ruolo. *Pool of Radiance* è il più fedele ad ADD. cominciate col scegliere le specie permesse: gli umani, i nani, gli gnomi, gli elfi, i semielfi, ecc. I semiorchi sono stati scalzati probabilmente per l'inimicizia che potevano opporgli le altre specie. L'impostazione delle diverse caratteristiche (forza, intelligenza, saggezza, destrezza, costituzione e carisma) è effettuata dal programma ma, se ciò non vi aggrada, potete interferire a volontà e modificare le caratteristiche dei personaggi. In seguito dovete scegliere il sesso e la classe dei vostri personaggi. Sono assenti druidi, illusionisti e assassini, ma niente vi impedisce di creare delle multiclassi, a prezzo, naturalmente, di un più difficoltoso passaggio del livello. Non resta che definire l'allineamento dei vostri eroi (buoni e malvagi non possono far parte della stessa squadra). Per far apparire i personaggi nell'icona che li rappresenta, disponete di un ampio inventario di teste, corpi, colori dell'abbigliamento e rappresentazione nei combattimenti.
Bard's Tale II offre in questo frangente un modo "creazione" molto ricco con sette specie, attributi vari e un gran numero di professionisti (dodici in totale ma nove accessibili subito, le altre sono state riservate ai personaggi che hanno già una certa esperienza). Le immagini raffiguranti le diverse classi sono superbe e particolarmente rappresentative, benché, su Apple II, anche *Wizardry V*, non demeriti come creazione con cinque specie e otto classi differenti. La trama è qui un po' aleatoria ma un sistema complementare ne affina la messa a punto. Un certo numero di opzioni supplementari in base alle diverse caratteristiche, permettono di selezionare più facilmente la classe che preferite (per quelle più semplici naturalmente, il tasso di difficoltà sarà minore). Sei i personaggi che formano la vostra equipe. *Might and Magic II* propone, per dare corpo ai sei avventurieri che compongono l'equipe, una scelta corretta di specie e otto classi complementari. L'impostazione di sette attributi è permessa dal programma, ma potete eventualmente permutare il risultato e creare qualcosa di nuovo.

Wizardry V, mette a disposizione la creazione dei personaggi ideale





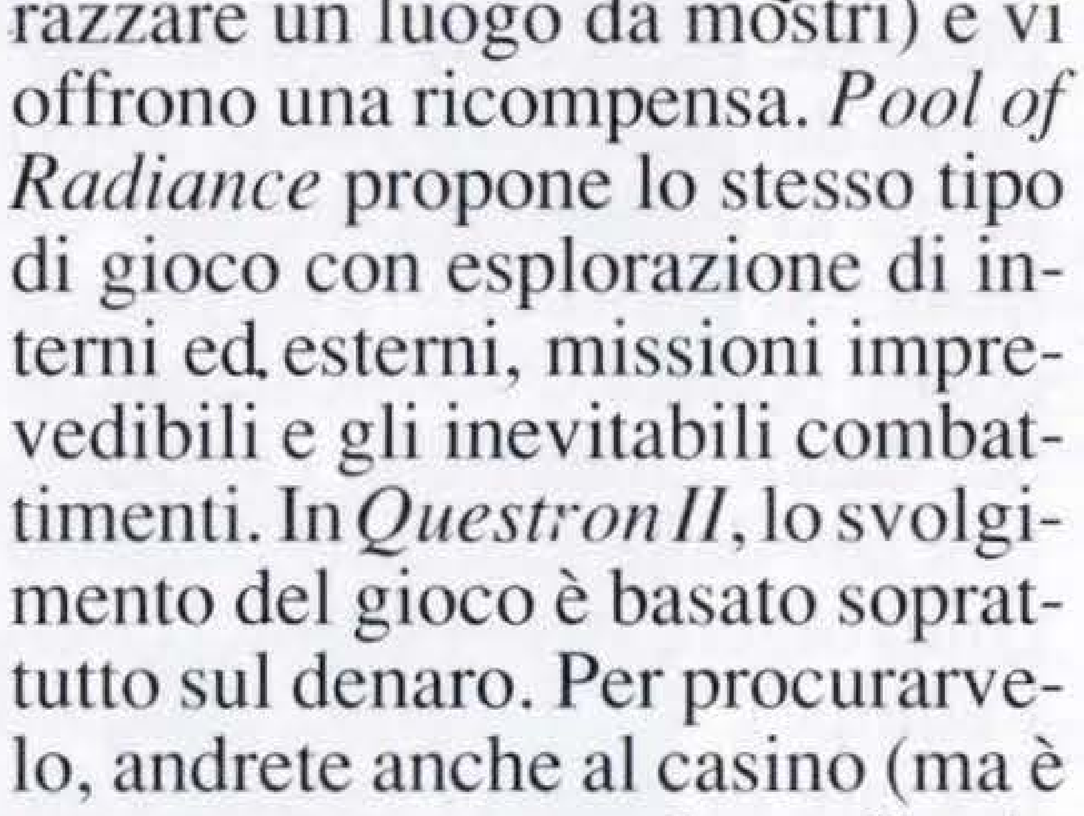
Niente fasi di esperienza creativa per Journey (Amiga)

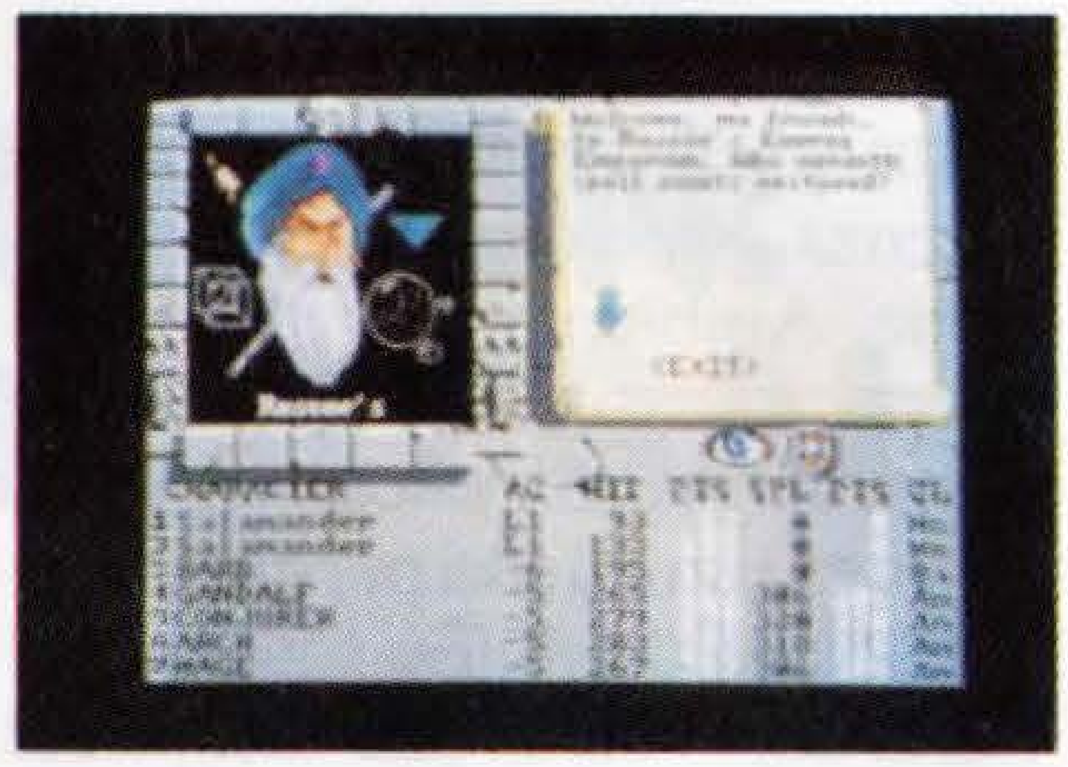
Il metodo adottato da *The Magic Candle* è un po' diverso. Dovete selezionare cinque tra i dodici avventurieri proposti dal programma. Il guaio è che ognuno di questi è interessante per le sue capacità di combattimento con le armi bianche, con i sortilegi, con la caccia, con la stima di oggetti preziosi ecc. I componenti della squadra devono perciò essere scelti oculatamente, in modo da formare l'equipe più forte possibile.
Journey, *Galdregon's Domain* e *Questron II* non offrono fasi creative. I due primi soft si giocano con un personaggio unico, nonostante l'equipe di *Journey* sia composta in partenza da quattro protagonisti. Il passaggio dei livelli (incremento delle possibilità di combattimento e sortilegi dopo aver raggiunto una certa quota di punti esperienza), si effettua in modo classico nella maggior parte dei soft finora trattati. L'eccezione (che conferma la regola) è data da *Journey*; *Galdregon's Domain* e *The Magic Candle*. Nei primi due, i personaggi non acquisiscono esperienza ai fini dell'avventura, mentre *The Magic Candle* utilizza un sistema particolare di scuola d'apprendistato che richiede tempo e denaro, due fattori importanti in questo soft.

Mezzi d'azione più o meno estesi

Vediamo subito la ricchezza di gioco, vale a dire l'inventario delle azioni che potrete o vorrete effettuare. *The Magic Candle* è particolarmente dotato da questo punto di vista. Il gioco non è solo una serie di esplorazioni e combattimenti ma, in effetti, dovrete discutere con i personaggi che incontrate per tentare di avere da loro qualche informazione, riparare le armi danneggiate nel corso dei combattimenti, stimare le gemme prima di venderle (ciò eviterà di essere raggirati), lavorare in modo da procurarsi altro denaro, visitare le librerie per risolvere un enigma o altre cose. Oltre a tutto ciò, l'ora riveste la sua bella importanza, e non avrete alcuna chance di farvi aprire una porta, se vi presentate in piena notte. Il gruppo può dividersi in due, per esempio, mentre alcuni si riposano, altri esplorano la città.
Might and Magic II è composto da cinque mondi (uno per ogni elemento più uno centrale), ciascuno deve essere esplorato sia dall'interno che all'esterno. Gli incontri e i combattimenti, sono frequenti e vari. Alcuni abitanti della città vi propongono un lavoro (ritrovare un oggetto, sbarazzare un luogo da mostri) e vi offrono una ricompensa. *Pool of Radiance* propone lo stesso tipo di gioco con esplorazione di interni ed esterni, missioni imprevedibili e gli inevitabili combattimenti. In *Questron II*, lo svolgimento del gioco è basato soprattutto sul denaro. Per procurarvelo, andrete anche al casino (ma è sempre tutto un guadagno?) o in combattimento. Non dimenticatevi di depositarlo in banca in tal modo evitate di perdere tutto nel caso in cui perdiate la vita. Inoltre, dovete carpire il maggior numero di informazioni dai passanti, nelle taverne e dal coiffeur.

Pool of Radiance, un adventure di valore per il Commodore 64





L'inconfondibile e frizzante Bard's Tale II su Amiga

L'esplorazione ha un'importanza vitale poiché, contrariamente agli altri giochi, è difficile procurarsi armi e armature di qualità. Anche qui le situazioni di gioco svolgono sia in interni che in esterni. *Bard's Tale II* è basato principalmente sull'esplorazione di ogni angolo (teletrasportatore, zone nere, zone antimagia, zone magiche) popolato da numerosi mostri (belli i combattimenti in prospettiva). La ricerca degli indizi è molto utile nella nuova versione che è stata arricchita da banche che vi permettono di proteggere il vostro denaro e di casino (contrariamente a *Questron II*, è più facile perdere che vincere). *Journey* è un gioco particolare poiché è a mezza strada tra i giochi adventure classici e i giochi di ruolo. Dopo una descrizione dettagliata delle situazioni, il soft vi propone una scelta di azioni variabili a seconda del livello di gioco: l'avventura non è lineare.
Esistono molte circostanze in cui è possibile smarrirsi, benché alcune siano migliori di altre. Anche qui potrete ottenere informazioni dalle creature che incontrate (il Signore degli Anelli insegna...) oppure farvi accompagnare con i vostri alleati da un avventuriero che dimora in una taverna. Il gioco d'azzardo non esiste e solo una logica rigorosa vi consentirà di venire a capo delle diverse difficoltà.
Galdreon's Domain fa parte del genere misto adventure/ruolo. Dovrete discutere con alcuni personaggi per avere informazioni utili e combattere contro

altri, in tal modo aumenterete i vostri possedimenti e la vostra potenza. Ricercare armi e protezione. Ambientato in esterni ed interni, l'esplorazione non è sempre agevole, ma questo non è proprio un difetto per gli amanti dell'adventure. Lo scenario di *Wizardry V* è il più semplice. Tutto si riduce a un'esplorazione dei labirinti, con qualche trappola e frequenti combattimenti con i vari personaggi che si incontrano strada facendo, ma gli appassionati di Advanced Dungeon and Dragons non si ritroveranno affatto a loro agio!

Come è logico aspettarsi, la magia ha, generalmente, grande spazio nei games di ruolo, cosicché la ricerca dei sortilegi ha la sua importanza per il buon fine del gioco. Nella maggior parte dei casi, la gamma dei sortilegi utlizzabili si arricchisce con la progressione delle magie. In *Questron II*, i sortilegi si acquisiscono recuperando oggetti ecc. *Galdregon's Domain* elimina la magia ai livelli superiori, magia che oltre tutto non si presenta molto frequentemente. Praxix, il mago di *Journey*, si serve di essenze detratte dopo ogni sortilegio. La qualità non è molto importante ma assai varia ed, inoltre, le essenze sono rare da ottenere, bisogna delle volte averne due prima di poter lanciare un sortilegio. Tutti gli altri soft dispongono di un inventario completo di sortilegi da attacco, difesa e informazione. *Bard's Tale II*, permette ai vostri avventurieri di invocare mostri che si comportano come gli altri personaggi da voi prescelti per le varie situazioni. I combattimenti sono un momento importante nei giochi di ruolo. Nella maggior parte delle circostanze è possibile nascondersi in caso di incontri casuali oppure aggirarli, o, ancora, porre domande ai nemici; ma alcune volte la lotta si rivela inevitabile. I più belli sono quelli di *The Magic Candle* e *Pool of Radiance*, dove avvengono in modo wargame, con il piazzamento dei personaggi nei luoghi appropriati (i piazzamenti sono importanti per la buona riuscita dell'impresa), l'uso di jet, di sortilegi d'attacco o di protezione, oggetti, magie eventuali. Tutte queste possibilità apportano interesse ma, ovviamente, porteranno anche ad un allungamento dei combattimenti: in certi casi ore ed ore...

Might and Magic II, *Wizardry V* e *Bard's Tale II* presentano un buon compromesso tra ricchezza e rapidità di svolgimento. Le opzioni di combattimento sono varie, ma non consentono di piazzare i sei personaggi in funzione del terreno di gioco. Solo i primi avventurieri potranno cimentarsi in un corpo a corpo, ma così si potranno verificare anche dei danni (attenzione i sortilegi lanciati dalle creature possono coinvolgere tutti i membri dell'equipe). E' meglio, dunque, lasciare in avanti i guerrieri più solidi e meglio protetti che danno più garanzia di riuscita nelle fasi attive. I combattimenti di *Questron II* e *Galdregon's Domain* sono meno ricchi, per il fatto stesso che hanno un solo avventuriero a disposizione. Da segnalare che questi giochi sono nuovi nell'usare delle armi che si possono rompere in combattimento e ciò vi obbliga ad avere con voi sempre un'arma di riserva. Infine, in *Journey* i combattimenti sono rari e il giocatore ha la possibilità di intervenire raramente.

Grafica corretta, ma suono ridotto...

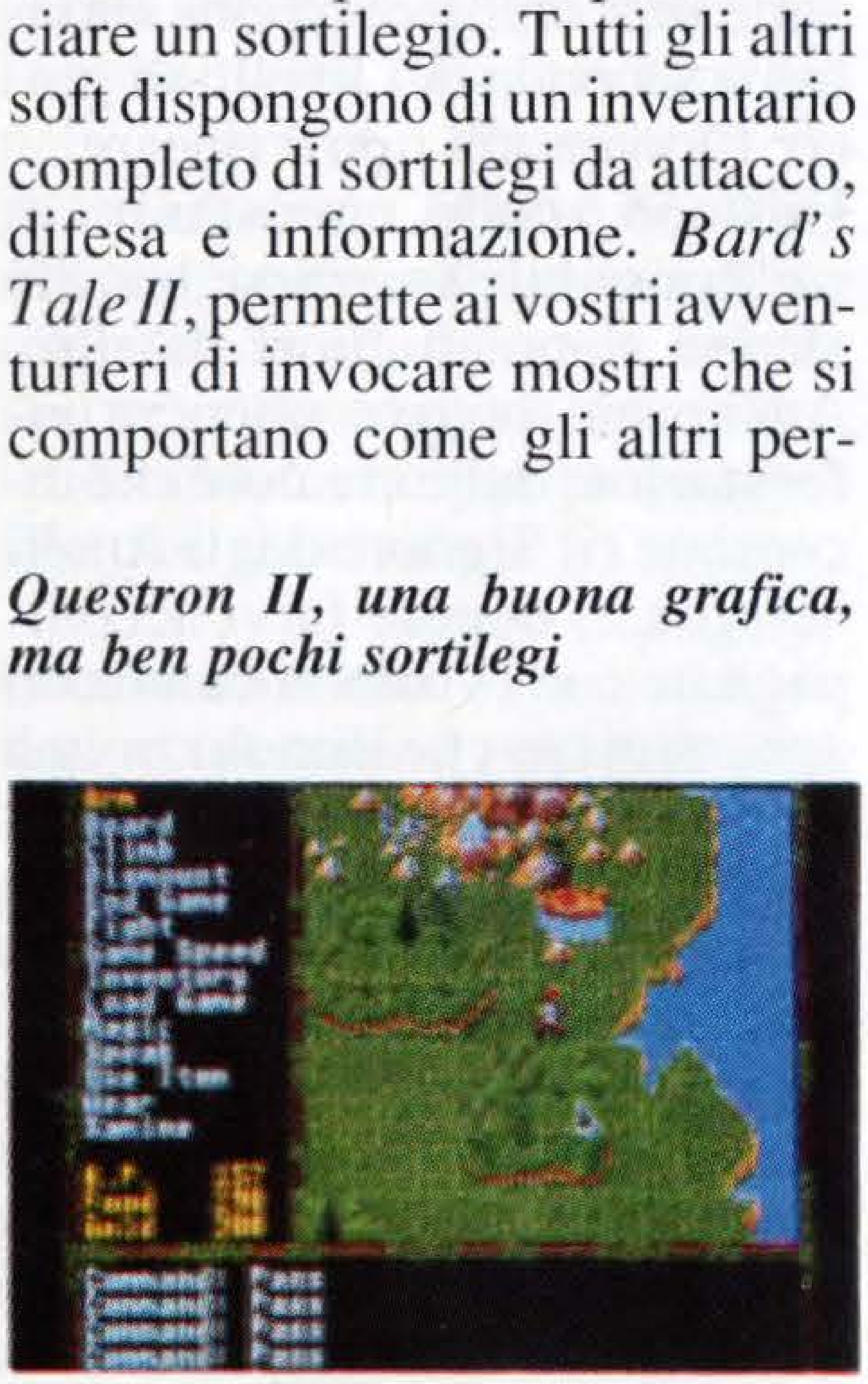
Cosa pensare della realizzazione di questi soft?

Journey, *Galdregon's Domain* e *Bard's Tale II*, hanno una grafica di qualità (ed anche un'animazione meglio riuscita dei precedenti) con una gestione "tutta al mouse" (come ben sanno gli appassionati di questo genere di soft) molto pratica. *Questron II* ha le stesse caratteristiche ma la grafica è meno elaborata e curata. Gli altri quattro soft offrono una scelta delle opzioni da tastiera ma si differenziano per la migliore qualità della grafica. Buona in *Pool of Radiance* e *Might and Magic II*, mediocre in *The Magic Candle* e *Wizardry V*. L'accompagnamento sonoro è, in generale, il punto debole di questo genere di soft. Solo *Bard's Tale II*, *Galdregon's Domain* e *Pool of Radiance* emergono con dei timidi "bip".

Alla fine del discorso, è molto difficile consigliare un programma, la scelta deve, come è logico, essere effettuata in funzione della disponibilità della macchina che si possiede e del proprio gusto personale, lasciando in secondo luogo il valore assoluto del soft.

Questa panoramica resterebbe incompleta se non citassimo, almeno per onore di cronaca, *Dungeon Master* per Amiga e Atari ST, che noi consideriamo il migliore gioco di ruolo in interni mai visto finora. A tale riguardo, ci auguriamo che la seconda parte di questo soft non tardari troppo ad uscire: tutti gli adventure player la attendono con impazienza. *Mad Max*

Questron II, una buona grafica, ma ben pochi sortilegi



Dungeon Master resta, per questo genere, il punto di riferimento ...



ABBONAMENTI JACKSON: RISPARMI, VANTAGGI, REGALI

1990: anno di abbonamenti e privilegi assolutamente esclusivi, firmati Gruppo Editoriale Jackson. L'abbonamento anche ad una sola delle riviste Jackson vi assicura una lunga lista di privilegi: informazione e aggiornamento "recapitati" direttamente a casa vostra, senza alcuna spesa aggiuntiva, a prezzi superscontati, bloccati per un anno intero ● la preziosa Jackson Card 90 che dà diritto a sconti nei numerosi esercizi convenzionati ● un abbonamento gratuito alla rivista Jackson Preview Magazine e un supersconto a...sorpresa. Abbonarsi è facile: basta compilare e spedire la cedola che trovate in tutte le riviste Jackson.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90



RIVISTA	NUMERI ANNO	TARIFFA ABBONAMENTO
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L. 132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Informatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L. 140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché L. 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 1/4	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 1/2	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 1/4	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 1/2	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



...E 203 PREMI FAVOLOSI

E con il concorso abbonamenti 1990, il Gruppo Editoriale Jackson mette in palio premi straordinari: 3 viaggi con soggiorno per due persone in villaggi del Club Med' alle Mauritius, ai Caraibi, in Turchia e centinaia di praticissimi raccoglitori per floppy disk della MEE.

NON SOLO VIDEO...

TALISMAN

In *Talisman*, il più bel gioco da tavola fantasy per 2-6 giocatori, succede di tutto e ancora di più: oltre alla scatola base sono già disponibili cinque espansioni comprendenti nuovi personaggi, ambienti e mappe aggiuntive.
La grafica di *Talisman* e delle espansioni è decisamente superlativa, il coinvolgimento inesauribile, perché ogni partita è una nuova avventura per ciascuno dei partecipanti.

Se ti trasformi in rospo, non sarà questa volta il bacio di una principessa a farti tornare druido o menestrello, bensì il termine del tuo turno di gioco.

Va detto anche che *Talisman* è il gioco da tavolo che meglio accoglie le caratteristiche innovative proposte dal gioco di ruolo, che rendono la partita dinamica, imprevedibile, ma anche precisa, di una logica "diversa" che è appunto caratteristica del role-game.
Tutta la serie di *Talisman* è corredata di regolamento tradotto in italiano commentato ed esposto in maniera esauriente in un fascicolo a parte.





La partita si svolge in un mitico mondo di dragoni e sortilegi: ben quattordici sono i personaggi di base tra i quali scegliere il preferito per gusti e inclinazione. Diventerete elfo o ladro, assassino o profetessa; sarete buoni, cattivi o neutrali, ma in ogni caso vincerete solo se raggiungerete la Corona del Comando che si trova custodita al centro della mappa. Per raggiungere l'obiettivo potete avvalervi di Forza, Potere Mentale, Punti Vita, Oro, Oggetti Magici, Seguaci, Abilità Speciali e Incantesimi. Il cammino che conduce alla meta è irto di pericoli e stranezze; potrete incontrare di tutto: un Angelo o un Gorilla, una Fata o un Demone, Mefistofele o il Sacro Graal, un Orco o una Sirena. Dovrete fare appello a tutte le risorse in vostro possesso, sia fisiche che psichiche, per combattere, vincere e avanzare indomiti fino alla Corona del Comando. All'inizio della partita, nella Regione Esterna della mappa, potrà capitarvi, essendo nei panni del buono, di essere attaccati da un brigante della foresta, oppure, calati nelle vesti di un personaggio cattivo, invocare lo Spirito quando finite nel Cimitero. E se entrate nella taverna, attenti a non alzare troppo il gomito: perdereste, oltre alla ragione, un prezioso turno di gioco. Quando raggiungerete la Regione Mediana, dovrete fare bene attenzione al Cavaliere Nero: se vi verrà intimata la borsa o la vita, vi converrà possedere abbastanza oro da placarne la furia omicida. Se entrate nel Tempio, potete pregare e, se vi tocca l'antro dello Stregone, potete mettervi al suo servizio per ottenere il Talismano; ma allora dovrete in ogni caso eseguire la missione affidatavi, girovagando per la mappa, finché, una volta completato l'incarico, riceverete il Talismano (se ce ne saranno però di disponibili!). Nella Regione Interna vi imbatterete, con ogni probabilità, nella Torre del Vampiro, il quale, sempre avido di sangue, vi toglierà quante vite il dado vorrà, a meno che non siate in grado di dargli in pasto le vite di coloro che avete al vostro seguito. Giunti a questo punto del percorso, solo se possedete il Talismano, potrete entrare nella Valle di Fuoco, unica via d'accesso alla Corona del Comando. Il primo giocatore che da solo si troverà nella casella della Corona del Comando, dovrà lanciare l'Incantesimo del Comando contro gli altri giocatori: il tiro del dado stabilirà l'effetto dell'incantesimo. Se il risultato sarà positivo, tutti gli altri personaggi dovranno perdere un punto vita o arrendersi, e così via fino al totale annientamento degli altri giocatori.

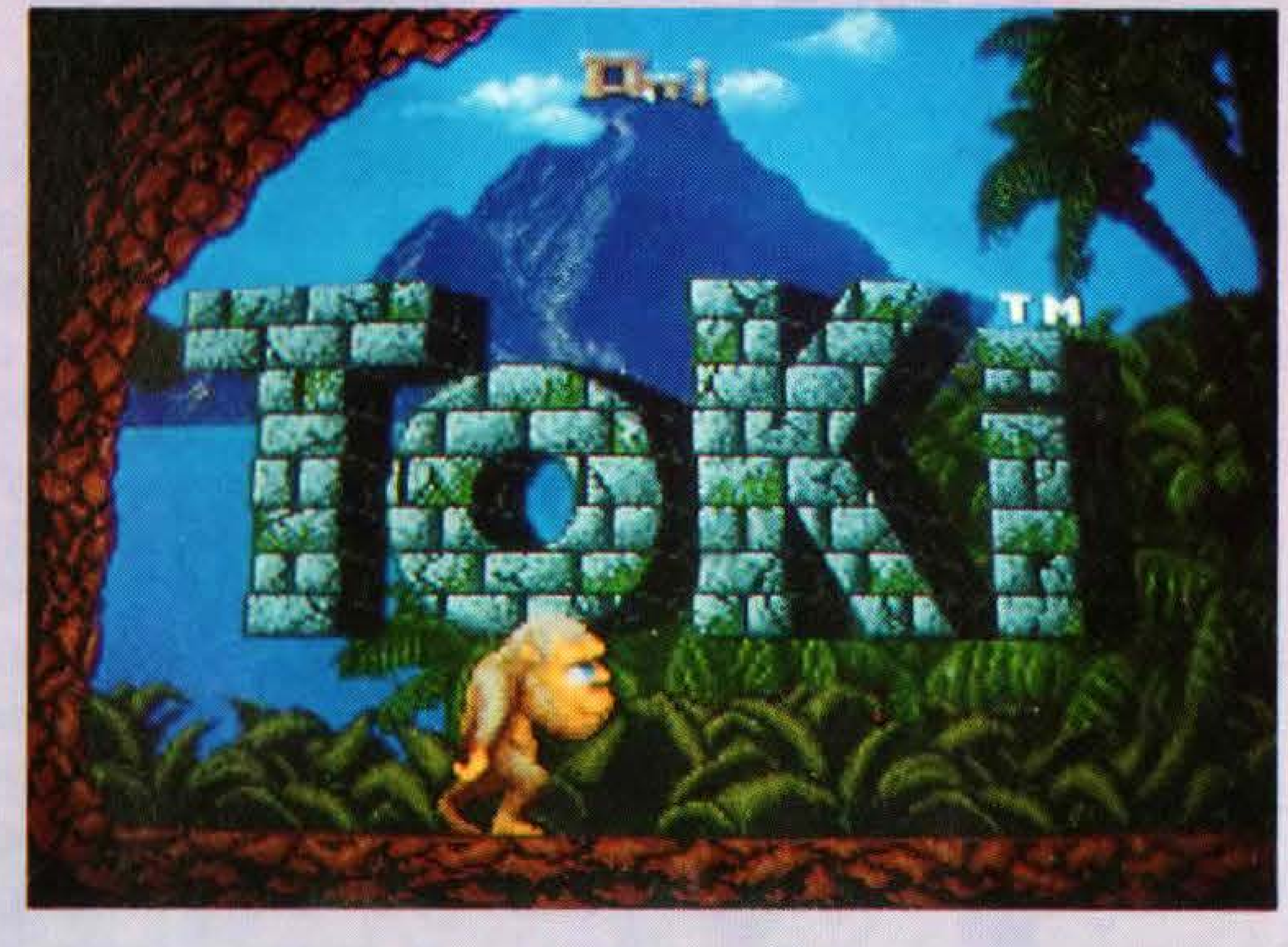


Talisman scatola base contiene: una mappa cartonata a colori, 14 carte personaggio e altrettanti personaggi, 104 carte avventura, 24 carte Incantesimo, 28 carte Acquisto, 4 carte Talismano, 4 carte Rospo e 4 carte di cambiamento dell'Allineamento morale, più un dado a 6 facce. *Talisman* è in vendita a L. 41000 presso **PERGIOCO** via S. Prospero, 1 - 20121 Milano. Tel. 02/808031. Per l'elenco e i pezzi dell'espansione consultate la pagina di Pergioco presente su questa stessa rivista.



INSERT COIN

TOKI (TAD Corp.)



Finalmente un coin-op che crediamo appassionante e che possa far tornare la voglia di giocare a tutti i lettori annoiati dai "soliti giochi". Parliamo di Toki, la cui trama è veramente stuzzicante: siamo in un'epoca remotissima, un malefico mago, Bashtar, rapisce con un'incantesimo (un'enorme mano) Miho la ragazza del nostro protagonista, Toki, il quale accorso in aiuto viene tragicamente trasformato in un scimmia. Sotto queste sembianze inizia la sua ricerca affannosa per liberare Miho e per farlo dovrà affrontare ben 6 lunghi schemi prima di giungere al palazzo del mago (nello schermo è indicato con un punto di domanda); tutti gli schemi sono irti di difficoltà e tranelli, per cui necessita un certo allenamento per superare senza problemi alcune situazioni spesso al limite.

Vediamo in sintesi i primi schemi:

1- *Labirinth of Caves* (labirinto di caverne). L'avventura inizia proprio nel punto nel quale è stata rapita Miho, cioè in una folta foresta dalla quale in lontananza si intravvedono una serie di vulcani in eruzione, quindi Toki entrerà in un vero e proprio labirinto nel quale egli dovrà saltare, salire, scendere e arrampicarsi su liane penzolanti, difendendosi a più non posso da animali assai pericolosi e strani; esseri che magari nella preistoria sono esistiti veramente: ragni enormi, stranissime scimmie, uccellacci, piccoli pipistrelli, tutti quanti saltano e sparano spesso anche in modo imprevedibile; come arma Toki usa dei colpi a forma di globo che escono dalla sua bocca, ma di questo parleremo più avanti.

Quando avrete superato il labirinto, vi troverete di fronte il primo mostro, che dovrete abbattere per poter andare avanti. Esso è un essere di fattezze negroidi (ci ricorda Otello), il quale vi lancerà una serie continua di scimmie (100 punti). Il mostro abbattuto vi frutterà 7000 punti.





2- *Lake Neptune*. Dopo che avrete superato altre caverne, tornerete all'esterno per poi tuffarvi subito in acqua (Toki usufruirà addirittura di occhialini), dove affronterete pesci di tutte le misure e forme, tartarughe giganti ed anfibi vari, tra cui uno gigantesco con un forcone in mano. Dopo aver superato una serie di cunicoli sempre sott'acqua, vi troverete ancora una volta in altre caverne dove vi aspetterà il secondo mostro, un corpulento gigante bianco con un enorme occhio. Questo vi lancerà subito uno dietro l'altro tantissimi occhi che dovrete colpire (50 punti) o saltargli sopra (100 punti); esso è difficile da colpire perché ha la facoltà di scomparire e



ricomparire in un altro punto dello schermo (abbattuto vi darà 7000 punti).

3 - *Caverns of Fire* (caverne di fuoco). L'azione si svolge sempre sotto terra, ma questa volta probabilmente vicino a qualche vulcano essendoci magma e fuoco che affiora da tutte le parti; come avversari troverete, oltre a quelli che abbiamo spiegato prima, pure degli uccellacci di fuoco, dei diavoletti (logico!) e dei piccoli fantasmi. Al termine dello schema come mostro troverete addirittura una gigantesca cavalletta che vi lancerà contro la parola BURP, sì, avete capito bene, vi dovrete difendere dalle gigantesche lettere e distruggerle, cercando di colpire anche la testa della cavalletta. La fantastica avventura continua



con altri ben più avvincenti schemi, dove affronterete situazioni ancora più terribili, ma come nostra abitudine lasciamo a voi l'onore di scoprirli. Come comandi avete a disposizione un joystick e due pulsanti per sparare e saltare; fattore molto importante in questo gioco, è che potrete sparare in tutte le direzioni, anche in diagonale; come arma avete, come detto in precedenza, un colpo singolo di fuoco, ma durante il percorso troverete armi ben più efficaci: colpi a fuoco continuo, a tre globi, e colpi a un globo gigante. Avrete persino la possibilità di trovare un caschetto tipo football americano per ripararvi dai colpi dei nemici e delle scarpette da ginnastica con cui salterete più in alto. Attenzione però, tutte le armi hanno un tempo limite e potrete trovarvi in situazioni poco piacevoli. Normalmente si ha come tempo a disposizione per ciascuno schema 3 minuti, ma potete incrementarlo prendendo delle svegliette che sono sparse per tutto il gioco. Come vite, invece, ne avete a disposizione tre, ma colpendo alcuni avversari usufruirete di gettoni d'oro che presi e sommati vi daranno a un certo punto una nuova vita.

Luca Dossena

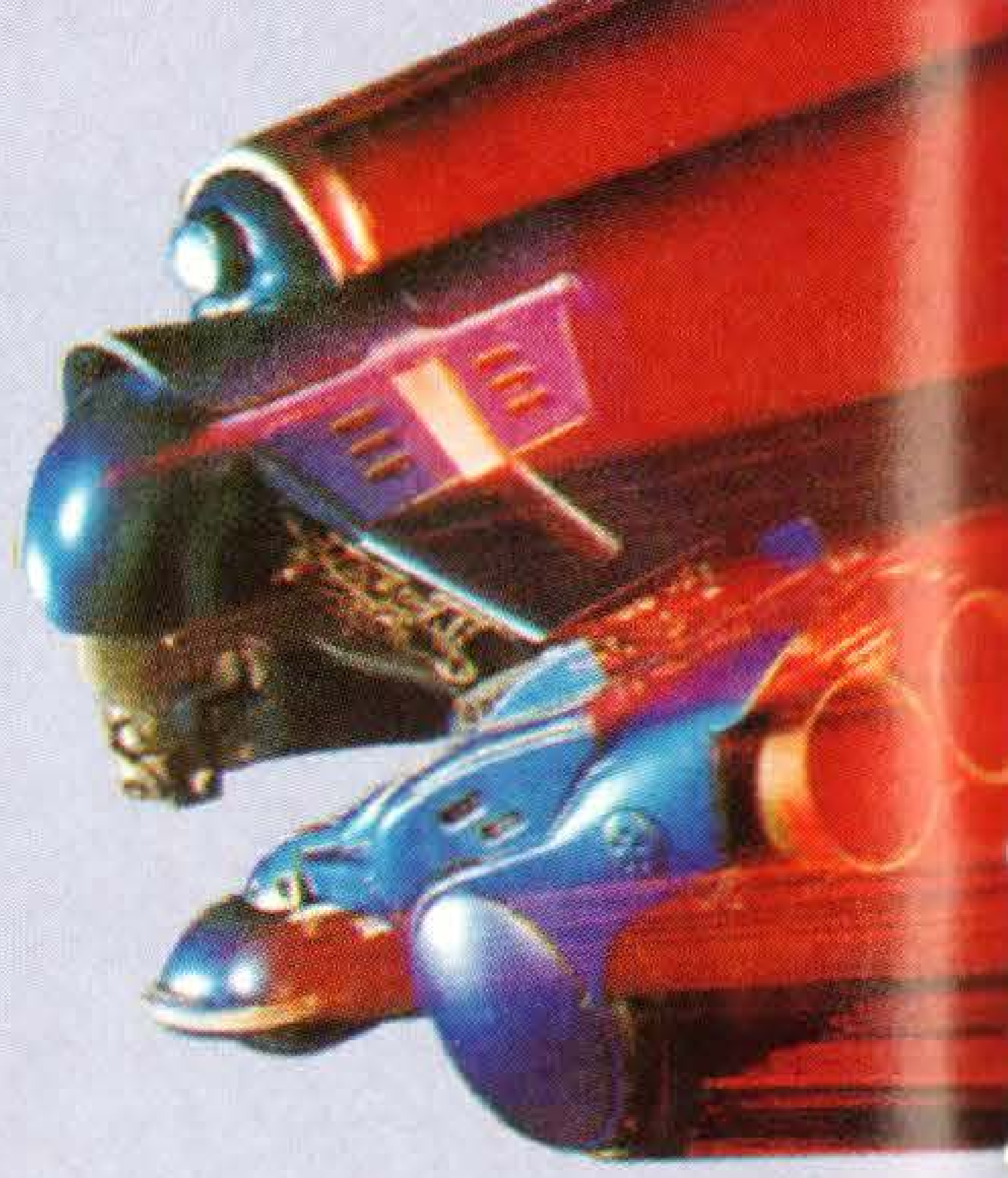
ELVIRA AND THE PARTY MONSTERS (Bally)

Siete tutti invitati al più singolare e terrificante party che sia mai stato organizzato sulla Terra. Gli ospiti, veramente inconsueti, sono dei brutti e terrificanti mostriciattoli, per vostra fortuna la madrina è *Elvira*, una prorompente ed avvenente maga delle Tenebre (vedi foto), la quale è pronta a farvi compagnia per tutto il tempo, fatto che potrebbe provocare le ire e le gelosie delle vostre amiche. Il mobile di questo divertente flipper è dell'ultima generazione, noi vi diamo semplicemente uno scarno elenco: la grotta di Crane, la cripta maledetta, i boogie-men, misteriosi mostri in plastica che compaiono improvvisamente sgambettando, un cimitero con quattro tombe dalle quali affiorano delle teste di morti e persino il *Conte Dracula* che suona l'organo seduto tranquillamente su una bara. Tutto il gioco è allietato dagli innumerevoli bisbiglii della nostra *Elvira*, che vi assicuriamo rendono più gradevole questo flipper basato tutto su due principi: velocità e fortuna.



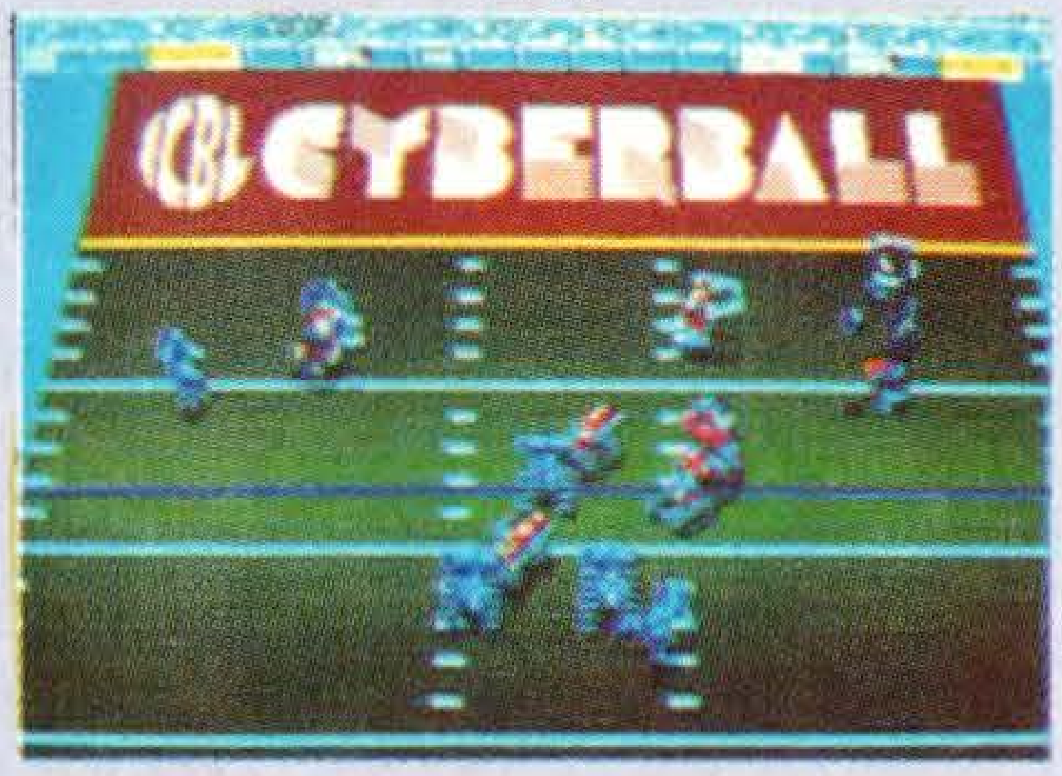
CYBERBALL 2072 (Atari)





Alcuni di voi si ricorderanno certamente di *Cyberball*, coin-op che presentava un futuribile e magari probabile confronto di football americano, giocato però da robot al posto di esseri umani. L'Atari, visto il successo di questo game, ha prodotto una nuova versione riveduta e corretta, o per meglio dire migliorata: Cyberball 2072. Infatti, la prima versione aveva già un'ottima giocabilità con l'aggiunta di una superba grafica, con questo successore sono state aggiunte nuove e sostanziali opzioni che lo rendono ancor più spettacolare. Ci sono circa ben 150 nuove mosse strategiche che rendono le possibilità di attacco dei robot-giocatori molto più sofisticate e tecniche, specie al debutto di ogni nuova partita; quindi per farci entrare maggiormente nel clima rovente di questi confronti, è stato messo alla guida della squadra un capitano che ha la possibilità di cambiare, durante il corso della partita, i giocatori infortunati o semplicemente affaticati con altri freschi, proprio come nelle partite vere che abbiamo visto qualche volta in televisione.





Questo coin-op risulta notevolmente più facile da giocare rispetto al precedente, perché oltre che a mettere a disposizione del giocatore alla fine del gioco delle statistiche delle varie fasi della partita che lo aiutano a comportarsi meglio in quelle successive, vi sono anche meno decisioni da prendere e più tempo a disposizione per deciderle.
Si può giocare sia soli contro il computer sia in due contemporaneamente, ma il modello Tournament Cyberball 2072 che ha due schermi, permette a 4 giocatori di affrontarsi in divertenti e faticosi combattimenti a tutto campo.

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' ________

CITTA' ____________________ TEL. ________

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV10

BAR TOP-TEN

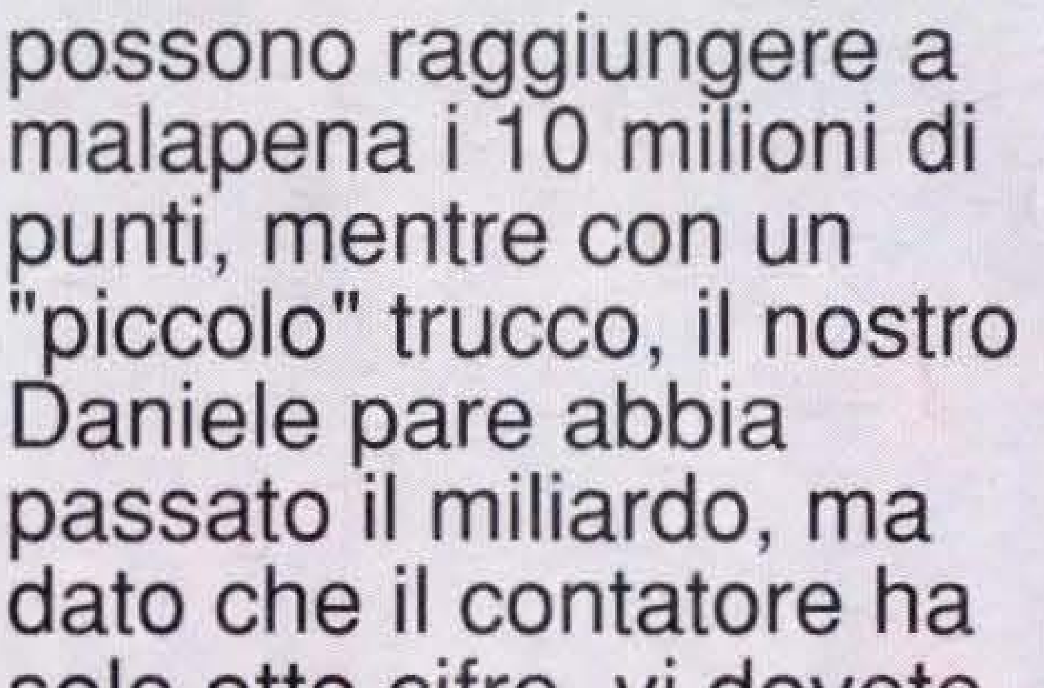
CLASSIFICA DEL LETTORE

1. R-TYPE
2. DOUBLE DRAGON
3. WF WRESTLING
4. TURTLES
5. WILLOW
6. S.WONDER BOY
7. BATMAN
8. CHASE H.Q.
9. BUBBLE-BOBBLE
10. PREHISTORIC ISLE

ITALIAN IASP SCOREBOARD



Questo mese lo IASP ha deciso di farvi una sorpresa e di stupirvi con "effetti speciali"! Parleremo di quello che è successo nell'ultima riunione del club, prima della chiusura di questo numero di Guida Videogiochi, svoltasi a Bologna il 25 febbraio scorso. Innanzitutto c'è stato l'ingresso nel club di un nuovo campione, il diciassettenne bolognese Daniele Cavazza, la cui sigla è RAX... Poi si è parlato della diffusione del club ed in particolar modo delle lettere di aspiranti "adepti", tra le quali spicca quella di una ragazza di Pavia che, tra l'altro, afferma di aver realizzato più di 22 milioni a Thunder Cross, dopo ben sette ore di gioco! E' stata quindi proposta una integrazione dello statuto dello IASP che interessa direttamente proprio i nostri lettori: è stata infatti aggiunta la figura dell'affiliato al club, per consentire anche a chi non è in gradodi documentare subito i propri record, di essere inserito senza particolari formalità nella classifica ufficiosa dello IASP (NVS). Questa è inserita nel giornalino trimestrale del club (OVER THE GAME) e probabilmente, se ne varrà la pena, potrebbe essere pubblicata ogni tanto anche su Guida Videogiochi. Tutto ciò naturalmente , è sempre subordinato ad una minima documentazione sulla regolazione di difficoltà del gioco (numero di vite, iniziali ed extra, ecc.) ed una descrizione almeno sommariadi strategie particolari o trucchi veri e propri utilizzati per realizzare il record. A proposito di questi ultimi, ecco ciò di cui vi parlavamo all'inizio: date un'occhiata alle fotografie! Chi ha un minimo di conoscenza di Hyper Olimpic e di Solomon's Key, avrà come minimo strabuzzato gli occhi, se non è già orizzontale nel mondo dei sogni! La prima foto è relativa al salto in lungo delle mitiche olimpiadi; per chi non avesse capito ancora cosa ci sia di eccezionale nella foto (quanti di voi hanno esclamato: "...non sarà mica un record 9 m e 39?"),provi a contare i quadratini della velocità! Sono 19 invece di 15! Come si fa ad ottenerli? Vi possiamo solo dire che non è una manipolazione del software, ma se ne volete sapere di più, lo IASP vi aspetta.. Stesso discorso vale per Solomon's Key: giocando in maniera normale, si possono raggiungere a malapena i 10 milioni di punti, mentre con un "piccolo" trucco, il nostro Daniele pare abbia passato il miliardo, ma dato che il contatore ha solo otto cifre, vi dovete accontentare di 99.914.760! Questo e molto altro se entrerete nel meraviglioso mondo dello IASP: per farlo dovete solo scrivere a Luca Dossena via Console Marcello, 25 - 20156 Milano.



TOP TEN

I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO HOME COMPUTER



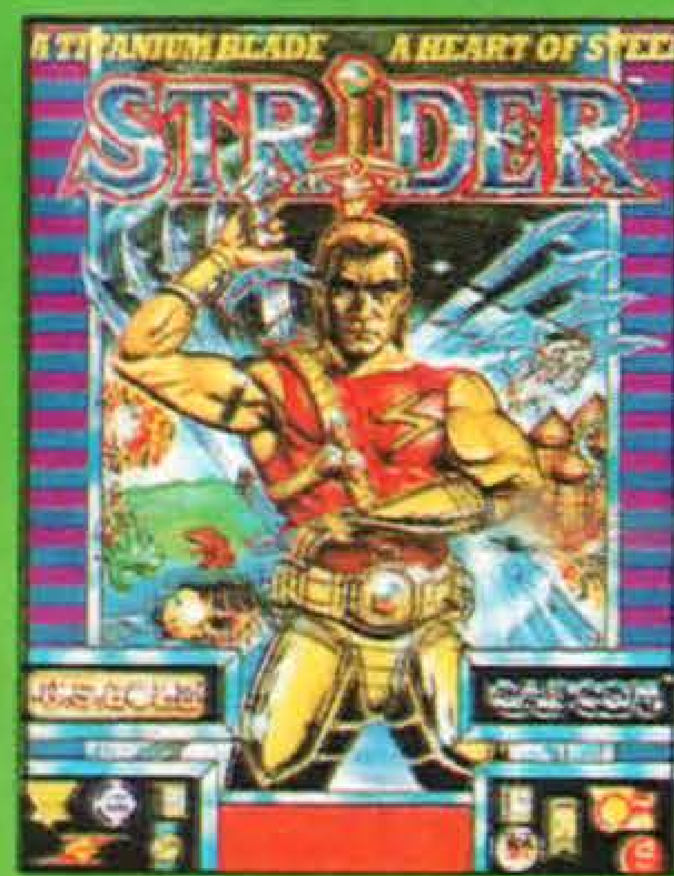
Kick Off

C64 cassetta	Lit. 15.000
C64 disco	Lit. 21.000
ATARI ST	Lit. 29.000
AMIGA	Lit. 29.000

Turbo Outrun

C64 cassetta	Lit. 15.000
C64 disco	Lit. 15.000
SPECTRUM cassetta	Lit. 15.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 18.000
AMSTRAD disco	Lit. 29.000
AMIGA	Lit. 25.000



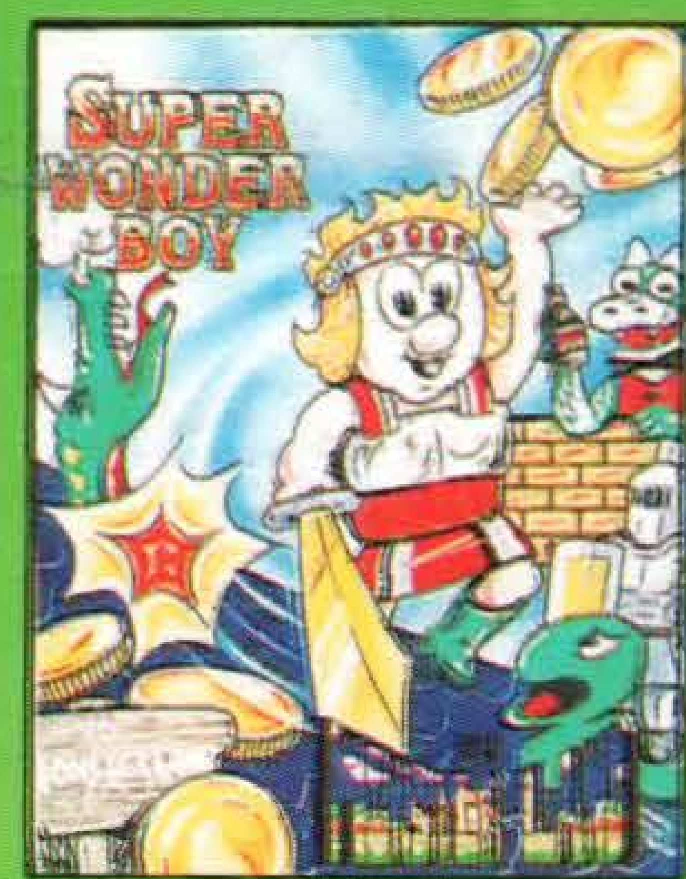


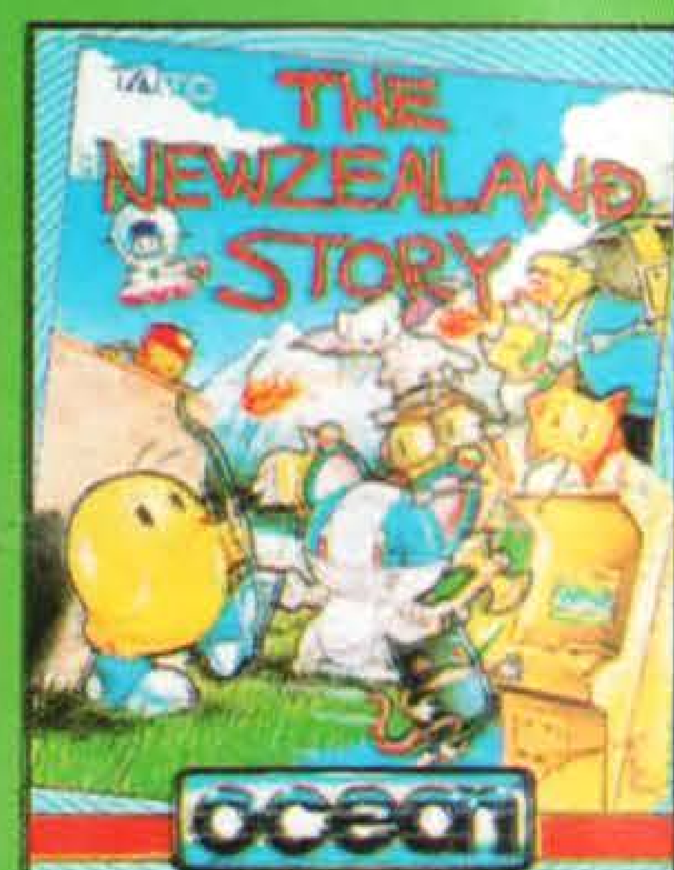
Strider

C64 cassetta	Lit. 15.000
C64 disco	Lit. 15.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 15.000
AMIGA	Lit. 18.000
IBM	Lit. 29.000

Super Wonderboy

C64 cassetta	Lit. 15.000
C64 disco	Lit. 18.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 18.000
AMSTRAD disco	Lit. 29.000
SPECTRUM cassetta	Lit. 18.000
AMIGA	Lit. 18.000
ATARI ST	Lit. 39.000





New Zealand Story

C64 cassetta	Lit. 15.000
C64 disco	Lit. 18.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 15.000
AMIGA	Lit. 39.000

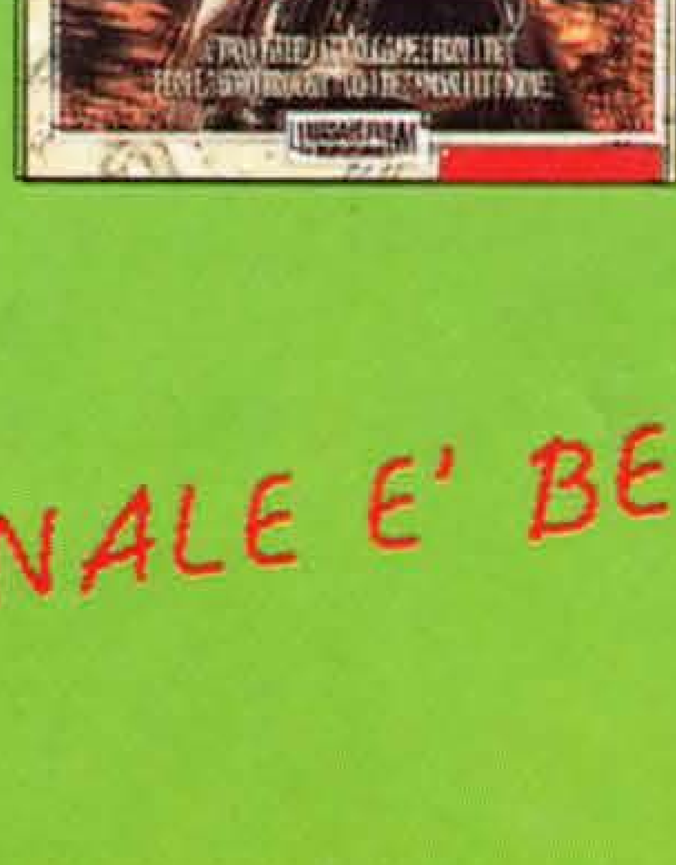


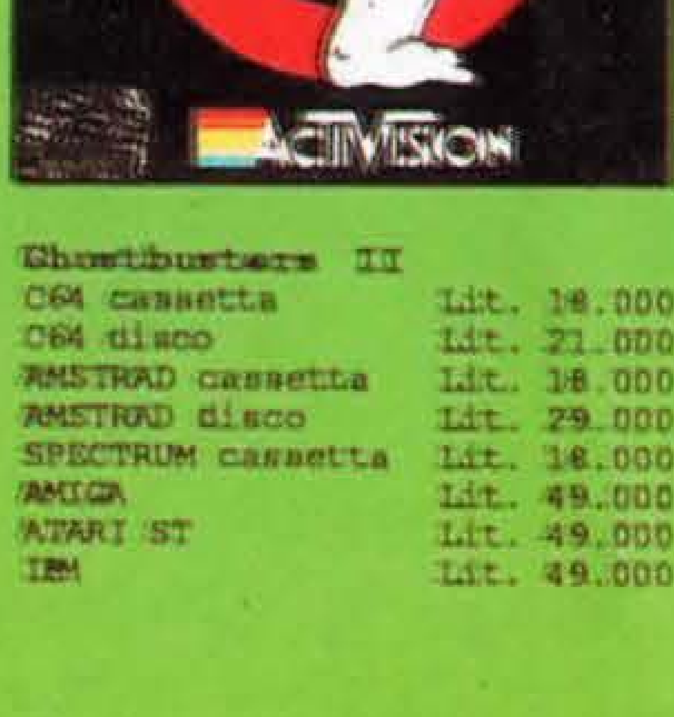
Double Dragon II

C64 cassetta	Lit. 18.000
C64 disco	Lit. 25.000
SPECTRUM cassetta	Lit. 18.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 18.000
AMSTRAD disco	Lit. 25.000
ATARI ST	Lit. 29.000
AMIGA	Lit. 29.000
IBM	Lit. 29.000

Indy - Last Crusade

C64 cassetta	Lit. 15.000
C64 disco	Lit. 15.000
AMIGA	Lit. 25.000
IBM	Lit. 29.000





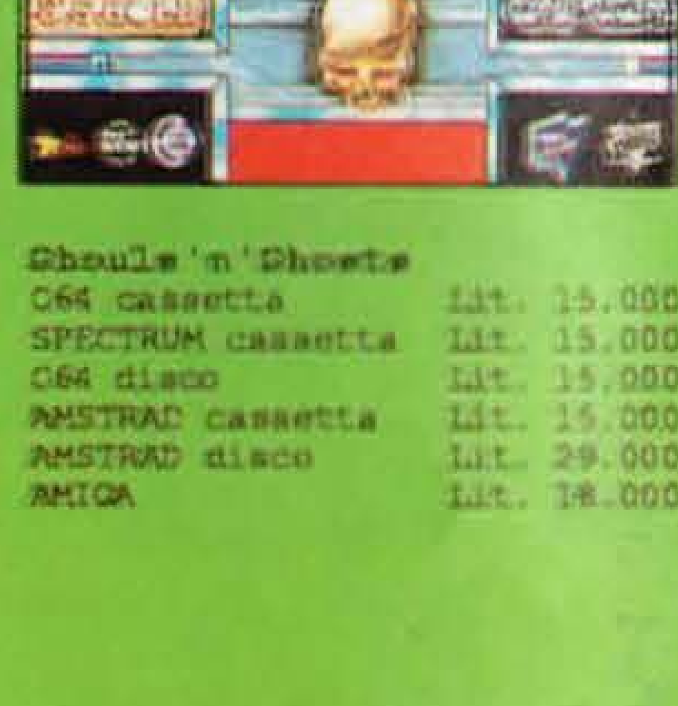
Ghostbusters II

C64 cassetta	Lit. 18.000
C64 disco	Lit. 21.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 18.000
AMSTRAD disco	Lit. 29.000
SPECTRUM cassetta	Lit. 18.000
AMIGA	Lit. 49.000
ATARI ST	Lit. 49.000
IBM	Lit. 49.000

Batman The Movie

C64 cassetta	Lit. 18.000
C64 disco	Lit. 21.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 18.000
SPECTRUM cassetta	Lit. 18.000
AMIGA	Lit. 29.000
ATARI ST	Lit. 29.000





Ghouls 'n' Ghosts

C64 cassetta	Lit. 15.000
SPECTRUM cassetta	Lit. 15.000
C64 disco	Lit. 15.000
AMSTRAD cassetta	Lit. 15.000
AMSTRAD disco	Lit. 29.000
AMIGA	Lit. 18.000

ORIGINALE E' BELLO!!

In esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione srl